週刊 バーニングレンジャー新情報! 初公開! SDガンダム G CENTURY S

平成2年6月16日第三種郵便物認可 1997年10月31日発行（毎週金曜日発行）第13巻37号通巻193号

SEGA SATURN MAGAZINE
セガサターンマガジン

1997/Vol.37
10/31
290円

バーニングレンジャー
新情報!!

初公開!!
SDガンダム G CENTURY S

特報!
バロック

機動戦士ガンダム ギレンの野望
RIVEN THE SEQUEL TO MYST
この世の果てで恋を唄う少女YU-NO
X-MEN VS. STREET FIGHTER
魔法学園ルナ
プリンセスメーカー ゆめみる妖精
サターンボンバーマン ファイト!!

特集
みんなロボットが好きなんだ!
スーパーロボットから最新テクノロジーまで大紹介!

グランディア
スタッフインタビュー

好評連載小説
蒼穹紅蓮隊

セガサターン最新ソフト満載!
ヴァンダルハーツ 失われた古代文明
カルドセプト/コットン2
レイヤーセクションII/Tactical Fighter
ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

セガサターンソフト COMPLETE GUIDE!
デッド オア アライブ
あすか120% リミテッド BURNING Fest.LIMITED
サムライスピリッツ天草降臨
ストリートファイターコレクション

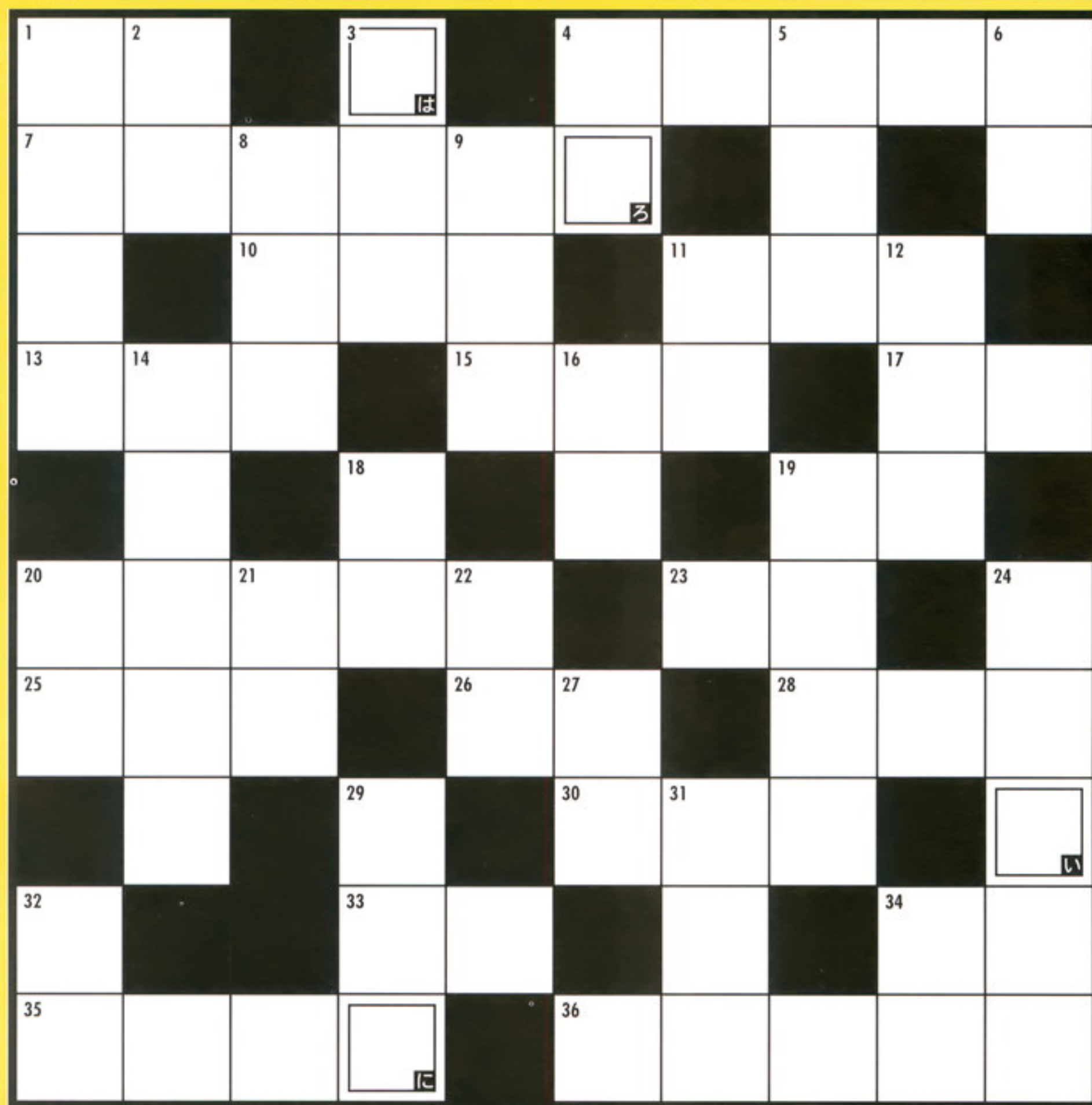
SEGA SATURN

SOFT BANK

Real Sound

リアルサウンド
～風のリグレット～

好評発売中

1	2	■	3 は	■	4		5		6
7		8		9	ろ	■		■	
	■	10			■	11		12	■
13	14		■	15	16		■	17	
■		■	18	■		■	19		■
20		21		22	■	23		■	24
25			■	26	27	■	28		
■		■	29	■	30	31		■	い
32	■	■	33		■		■	34	
35			に	■	36				

[企画・監督]
飯野 賢治
いいの・けんじ
代表作●「Dの食卓」(マルチメディアグランプリ・通産大臣賞受賞)「エネミー・ゼロ」企画・監督・脚本

[脚本]
坂元 裕二
さかもと・ゆうじ
代表作●TVドラマ「東京ラブ・ストーリー」「同・級・生」「翼を下さい」脚本／映画「ユーリ」脚本・監督

[音楽]
鈴木 慶一
すずき・けいいち
代表作●ムーンライダーズ各作品／「THE BEATNIKS」(高橋幸宏との共同プロデュース)／「MOTHER」1・2作曲

[声の出演／"博司"役]
柏原 崇
かしわばら・たかし
代表作●映画「Love・Letter」(96年度日本アカデミー賞新人俳優賞受賞)TVドラマ「将太の寿司」「イタズラなkiss」

[声の出演／"菜々"役]
菅野 美穂
かんの・みほ
代表作●映画「エコエコアザラク」TVドラマ「走らんか!」「イグアナの娘」「いいひと。」「失楽園」

[声の出演／"泉水"役]
篠原 涼子
しのはら・りょうこ
代表作●シングルCD「恋しさとせつなさと心強さと」TVドラマ「輝く季節ときの中で」「ピュア」「GIFT」

SEGASATURN

3Dポリゴン格闘ゲーム

DEAD OR ALIVE

デッド オア アライブ

DEAD OR ALIVE
デッドオアアライブ

SS版デッド オア アライブの発売を記念して初回購入者の中から先着1000名様に、初回限定オリジナルグッツをプレゼント！

応募者多数の場合には抽選とさしていただきます。詳しくは「テクモ株式会社コンシューマー事業部」までお問い合わせ下さい。

Contents

セガサターンマガジン
1997年10月31日号 Vol.37
1997 SOFTBANK CORP.

表紙イラスト:「バロック」
カバーデザイン:竹内雄二(竹内事務所)

GAME INDEX

SEGASATURN

Riverhillsoft

君はまだ、ボクの気持ちを知らない——。

リフレインラブ
REFRAIN LOVE

Close your eyes
And feel my heart desire
I need your love in my heart

～あなたに逢いたい～

初回限定パッケージ
"WHITE SNOW limited"

IN PACK
◆ハート型プレミアム音楽CD
◆特製キャラクターカード
◆特製パワーメモリーシール

サターン版だけのオリジナル！
★イベントグラフィックを大幅追加
★内容がさらに充実のおまけモード

11月20日(木)発売予定
標準価格 6,800円(税別) 2枚組

イラスト：こばやしひよこ

★ラジオ番組「リフラブ♥電子メール」
ニッポン放送でON AIR中！（毎週日曜 19:40～19:50）

●最新ソフトやイベントについての情報は「トークインフォメーション」まで
TEL 092-846-3372（テープにて24時間ご案内しています）
●インターネットのホームページも、お気軽にご利用下さい。
URL http://www.riverhillsoft.co.jp/

福岡市早良区百道浜2-1-22 福岡SRPセンタービル8F 〒814
TEL 092-846-3381 FAX 092-846-3382
株式会社リバーヒルソフト

SEGASATURN
デジタル97' サーカス

紅葉の秋、セガサターンの祭典が今ここに！ セガサターン デジタルサーカス '97 開催

Vol.35のこのコーナーでも紹介したが、昨年に引き続き、全国6都市でサターンファンの夢の祭典「セガサターン デジタルサーカス'97」が開催されることになった。イベント会場では「SONIC R」のゲーム大会や、豪華賞品（下記の表参照）が当たるアンケート、もちろん年末年始に発売予定のセガサターンソフトのタッチ＆トライコーナーも設置。そして、デジタルサーカスと言えば、ボリショイサーカス。今年も彼らの華やかなパフォーマンスが展開される。これでなんと、入場料は無料。有力ソフト満載の年末に向け、セガサターンの魅力を満喫するのには十分すぎるイベントとなりそうだ。

サーカスと、新作のゲームソフトが同時に楽しめるのは、当然、このデジタルサーカスだけ。

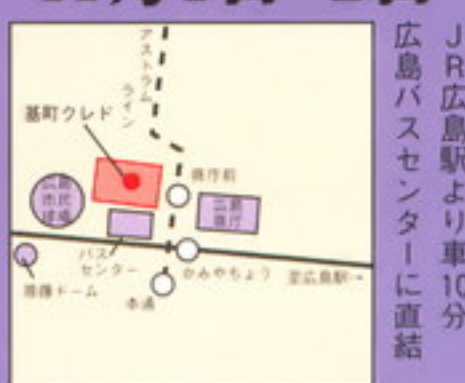
プレゼント対象賞品一覧

賞品	当選数
GDIシャリオ グランディス	1名
アルバスプーン ブローオリジナルモデル	50名
クオカード（1,000円）	200名
セガサターン・マルチメディアセット	5名
セガサターン+サタコレシリーズ1本	5名
ピコ プラス	5名
デジオ（デジタルカメラ）	5名
ソフト2本（SONIC R・プロ野球チームも作ろう!）	30名
お近くのジョイポリス・ガルボのペアチケット	50組100名
セガサターン・オリジナルグッズ	300名

アルバスプーン
マルチメディアセット
GDIシャリオ グランディス
クオカード（1,000円）

※実際の賞品とはデザイン・使用度数が異なります。

福岡 キャナルシティ博多
10月25日・26日
JR博多駅より徒歩10分 地下鉄中洲川端駅より徒歩10分 祇園駅より徒歩7分

広島 基町クレド ふれあい広場
11月1日・2日
JR広島駅より車10分 広島バスセンターに直結

大阪 ATC ITM棟 セントラルアトリウム
11月8日・9日
ニュートラム中ふ頭駅 徒歩10分

名古屋 ポートメッセなごや
11月15日・16日
地下鉄名城線築地口、または名古屋港より 市バス ポートメッセ1号館またはポートメッセなごや下車

札幌 新千歳空港ターミナルビル センタープラザ
11月22日・23日
新千歳空港ターミナルビル内

東京 横浜ランドマークタワー ドックヤードガーデン
11月28日・29日（最終日）
JR、東急東横線桜木町駅 動く歩道 徒歩5分

急告
SS版「DEAD OR ALIVE」再販決定■テクモより10月9日に発売となったSS版「DEAD OR ALIVE」。発売当日から、限定版が完売、通常版も品切れというかなりの売れ行きを見せている。そこで、手に入らなかったユーザーのために、嬉しい情報が。改めて再販売されることが決定したのだ。ただ現在、「できるだけ早く、ソフトを市場に供給できるように善処している」（テクモ・コンシューマー事業部）ということなので、もう少し待とう！

NEWS 太正時代をアンティークなラジヲで体験！「サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ」開局記念キャンペーン

11月13日に発売されるファン待望のデジタルファンディスク「サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ」。これを記念し、サクラ大戦の中に宿る蒸気の世界観が堪能できる、豪華プレゼントが当たるキャンペーンが実施される。これはソフトに同梱されているアンケートハガキを返送した人の中から、1等「大帝國劇場 謹製 蒸気ラジヲ」（太正風デザインのアンティークなAM・FMラジオ、抽選で100名）と2等「大帝國劇場謹製 文藝セット」（記念萬年筆と特製原稿用紙のセット、抽選で1,000名）に当たるというもの。期間は、11月23日～'98年1月19日（当日消印有効）。これさえあれば、あなたも太正人!?

7月の「サクラ大戦歌謡ショウ」の模様や、充実したミニゲームも満載のスペシャル版ディスク。さらに、このラジヲのプレゼントとはすごい！

EVENT セガサターンフェスタがやってきた 10月はデビルサマナーだ！

10月19日、今月も東京ジョイポリス、5階マルチステージにて「セガサターンフェスタ」を行う。タイトルは「デビルサマナー ソウルハッカーズ」。当日はアトラスの相原氏やゆうきりんこ氏、セガの竹崎氏が出演するゲームマックス公開録音（13:00～）や「仲魔増やせ！ バトル大会」と題したゲーム大会なども（15:00、17:00）予定されている。楽しみだね。

サターンフェスタでは、このポイントカードもおなじみだね。

「人間ネットワークゲーム ソウルハッカーに負けるな！」は観客全員が参加する3チーム対抗伝言ゲームだ。途中ソウルハッカーが現れ、ネットワークを侵食。優勝チームには賞品も。

NEWS 「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」武道館で先行発売！

10月23日発売の「全日本プロレス FEATURING VIRTUA」の先行販売が決まった。日時は、発売日2日前、10月21日の15:30から。場所は、当日「全日本プロレス 旗揚げ25周年記念 '97ジャイアント・シリーズ」が行われる日本武道館の時計台の下。これは、試合の入場券がなくても、購入可能。今後も、さまざまな全日本プロレスとセガの協力タッグが見られそうだ。

10月11日からスタートしている福岡・福岡国際センターでの公演では、テレビ中継のときリング上にサターンのロゴが入るなど、プロレスの世界はサターン一色になりそうだ。

NEWS 遊んで、見て、体験版がもらえる そうだ、山田Clubの舞台へ行こう!!

10月30日の発売が迫った「街」。ゲーム中に傭兵・高峰隆志役で出演の増田雄一が所属する「山田Club」の舞台、『殺し屋たちの良心』が11月19日より新宿SPACE107で上演される。なんと、会場では「街」のサンプルがプレイでき、体験版も配布する。舞台とゲームを楽しめる、これは絶対に見逃せない!!

『殺し屋たちの良心』
期間■'97年11月19日～11月24日
料金■全席指定
前売3,500円　当日3,800円

会場■新宿SPACE107
チケットセゾン（03-3250-9999）
チケットピア　（03-5237-9999）
上記のプレイガイドで好評発売中

GOODS アーケードの興奮を、そのままに「拡張RAMカートリッジ4MB」登場!!

アーケードのタイトルをより忠実に移植できるように、CD-ROMから一度に読み込めるデータ量を増やすための「拡張RAMカートリッジ」に「4MB」タイプが登場。完全対応第1弾は、11月27日にカプコンから発売予定の「X-MEN VS.STREET FIGHTER」で、ソフトに写真のスケルトン仕様が同梱される。今後も有力タイトルが対応予定だ。

タイトル対応表	4M対応
リアルバウト餓狼伝説（SNK）	×
サムライスピリッツ斬紅朗無双剣（SNK）	△
ザ・キング・オブ・ファイターズ'96（SNK）	×
サイバーボッツ～フルメタルマッドネス～（カプコン）	△
メタルスラッグ（SNK）	△
GROOVE ON FIGHT（アトラス）	△
わくわく7（サンソフト）	△
ファイターズヒストリー・ダイナマイト（セガ）	◎
マーヴル・スーパーヒーローズ（カプコン）	△
サムライスピリッツ天草降臨（SNK）	×
X-MEN VS.STREET FIGHTER（カプコン）	◎
ダンジョンズ&ドラゴンズ® コレクション（カプコン）	※
リアルバウト餓狼伝説スペシャル（SNK）	△
アストラスーパースターズ（サンソフト）	△

対応表の見方■◎印のあるものは4MBに完全対応。ロード時間がより短縮される。△印の場合は従来の拡張RAMカートリッジと同じ性能になる。※「D&D®コレクション」はDISC2のみ。

お詫びと訂正■10月24日号Vol.36の本コーナー内「Today's Target of SATURN USERS Vol.8」の記事中の、小嶺麗奈さんのプロフィールの部分で「ぱすてるみゅ～ず」のメーカー名がシステムソフトと表記されていました。正しくは、ソフトオフィスの誤りです。この件に関しまして、関係者各位には多大なるご迷惑をおかけしたことをここでお詫びし、訂正いたします。

NEWS

セガのゲームミュージックが進化した！ 新レーベル「MMV」が誕生

セガのゲーム音楽のCD化、映像化、さらにこれらを融合させた新エンターテインメントソフトウエアの制作を目指し、6月25日に設立されたマーベラス エンターテイメント。このマーベラスからいよいよ新レーベル「MMV」が誕生。10月17日に3タイトルが発売され、その後もセガが持つ有力タイトルのオリジナル音楽CDや名作ソフトのアレンジ音楽CDを毎月数タイトルずつリリースしていくとのこと（販売はポニーキャニオン）。これに先がけ、10月7日に「MMV」の制作発表パーティが行われた。会場にはおなじみの中裕司氏や光吉猛修氏らセガ関係者も大勢集まり、新レーベルの誕生を祝った。

当日は、MMVからサントラ発売も予定されている「サクラ大戦」でさくら役を務める声優・横山智佐や作曲担当の田中公平氏も登場した。

「新遊創造で世界制覇を目指そう」と新レーベルへの意気込みを大いに語ってくれたマーベラス エンターテイメント社長・中山晋喜氏。会場には、セガ関係者もズラリ。

10月17日発売になるのは、この「Sega Touring Car Championship」（2,625円）のほか2タイトルだ。（2タイトルはCD SELECTION参照）

CD SELECTION

WHITE LOVE
SPEED
トイズファクトリー/1,020円

発売中

夏も終わり、冬のラブソングをリリースしたSPEED。C/W曲とともにテレビCFとのタイアップが決定しているのでテレビをチェック。期待の新曲だ。

PEACE! /MARRY ME?
DREAMS COME TRUE
東芝EMI/948円

10・22発売

11カ月ぶりに新曲を2曲発表したドリカム。彼らのパワフルな勢いを感じさせる独特のポップスと優しいバラードが十分に堪能できる1枚。

ベイキャニオンズ
Runaway Emotion
エイベックス/1,020円

発売中

ダンスやコントなどの多彩なパフォーマンスで人気急上昇中の美女8人がついに歌手デビュー。セクシー＆ビューティーの本領発揮が開始！

CRAWL
井手麻理子
エイベックス/1,020円

発売中

オーディション「STAR GATE'97」で選ばれた彼女。実に力強いソウル・ミュージックは、今までにない新鮮さと力強さが感じられるデビュー曲だ。

HOLIDAY
KAITA
ビクターエンタテインメント/1,020円

10・22発売

休日は「何もしない」でいたい。そんな生活に疲れた社会人に贈るKAITAのメッセージソング。優しいメロディと歌声が癒してくれる1曲。

umbrella
宮本浩次
エピックソニーレコード/3,059円

10・22発売

独特の高音域で優しげな歌声を織りなす彼が成長を遂げてついに、2ndアルバムを発表。全11曲の中には、温かいポップスがいっぱい詰まっている。

DOWN TO EARTH
FLYING KIDS
ビクターエンタテインメント/3,045円

10・22発売

先月発売したシングル曲も挿入され、波に乗っている彼らのアルバムがほぼ1年ぶりに発売される。ベテランの実力を見せつけるこの1枚は必聴。

想
INORAN
TMCレコード/3,059円

10・22発売

「LUNA SEA」のメンバーであるINORANの待望のソロ・アルバム。彼が作曲した曲を、5名の欧米の実力派シンガーが見事に歌い上げている。

「爆走兄弟レッツ&ゴー!! WGP」超速テーマ・コレクションDASH
ビクターエンタテインメント/1,890円

10・22発売

番組のOP曲やED曲に加え、今夏放映された劇場版の使用曲も収録した作品集。新ED曲は特別バージョンとして収録。嬉しい低価格も魅力的な1枚。

ドミドミハンター
ドン・マッコウ&柳原みわ
キングレコード/3,059円

発売中

AM神戸で放送中のラジオ番組「ドミドミハンター」がCD化。新人声優・柳原みわとドン・マッコウによるミニコントやアブナイ話が詰まった作品。

ハングオン/スペースハリアー
マーベラス エンターテイメント/2,310円

10・17発売

鈴木裕氏がプロデュースした名作体感ゲームのオリジナルサントラが、約12年の時を経て発売される。特典として、CD-EXTRA仕様となっている。

CLUB SEGA
マーベラス エンターテイメント/2,940円

発売中

「TOP SKATER」から「NiGHTS」まで、セガゲームの9作品の中から10曲を選りすぐってクラブ・ミックスアレンジ。ゲームとは違う魅力が見えるはず。

※LANDMARKで紹介したプレゼントへの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業を明記してください。編集部からのプレゼントは〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部「LANDMARK（プレゼント商品名）」係まで。記事中に締め切りが明記されていないものは10月30日消印有効。なお、当選者の発表は賞品の発送をもって代えさせていただきます。

BOOKS REVIEW

サターンユーザーの使える1冊

先日、アメリカを旅行中だという櫛田理子さんから絵葉書が届いた。櫛田さんといえばベルガー、ベルガーといえば日本GP。この本が発売される頃には、もう鈴鹿の勇者も決まっているが、日本の秋の代表のような黄金色の鈴鹿に、のどかな思いを馳せる今日この頃……。

本の標本

熱烈な支持者を誇る、かの「タイムボカン」シリーズ。そのファンも納得の名著の誉れ高い本書。今回もとくとご覧ください。

タイムボカン全集

出生地／ソフトバンク	価　値／1,600円
生年月日／1997/9/29	分　量／128ページ
属　性／アクション	サイズ／A4判
形　態／大全集	色　／マリンブルー

それぞれの放映当時に、こんなポスターが作られていた。手書きのフキダシがレトロ感をそそる。

今回窪橋智実が手に取ったのは、特に20代後半～30代が涙を流して喜ぶであろう、歴史的な1冊「タイムボカン全集」だ。現在、漫画家やアニメーターとして活躍している友人も、このシリーズに影響を受けた人が多い。この当時、多感な青春時代を送っていた（に違いない）少年達が、このシリーズをはじめ数々の名作に惹かれて、奮起し、今まさに現代を牽引している優秀な人材となっているのだ。……ちょっと話が大きくなったが、このシリーズ放映当時、家庭用ビデオデッキがあまり普及していなかったこともあって、この本は資料としての価値も高い。

インパクトの強さは、巻頭のポスターに始まる。番組宣伝用のポスターは「タイムボカン」「ヤッターマン」「オタスケマン」と懐かしいヒーロー達を甦らせている。思い入れのあるキャラは世代によっても異なるだろうが、現代では、そのレトロな雰囲気が逆に斬新だ。放映されたものがそのままページに再現され、玩具やビデオなどの関連商品が紹介され、今をときめく天野喜孝氏の竜の子時代の思い出話が聞けたりと、情報量もかなりのもの。設定資料、ゲームムービーの制作過程、放映リストなどもあって、若かりし頃、テレビにかじりついて必死に番組を見ていた自分を懐かしめる、そっとしまっておきたい宝物のような本に仕上がっている。

キャラクターも徹底紹介。人物キャラはもちろん、ユニークなメカキャラも魅力的だ。

RPG

■メディアワークス/主婦の友社
■A5判
■96ページ
■950円

電撃攻略王 スレイヤーズろいやる完全攻略ガイド

ひらがな「ろいやる」にあやかり、目次や見出しも「こうりゃく」「しりょう」となっているのがいんしょうてき。ちょっと新鮮な幼さ(?)と相反し、中身はバリバリの攻略メインというのが面白い。ゲーム全体チャートで流れをつかみ、各場面に移動し、進行ルートから自分の知りたい情報にたどり着くという方式をとっている。戦闘場面での分析も見やすく、その場で必要なイベントやアイテムデータも充実している。

RPG

■富士見書房
■A5判
■112ページ
■1,100円

スレイヤーズろいやる公式攻略ガイドブック

オープニングムービー、ゲームの流れ、基本操作、タウンガイドと、導入が丁寧だ。全体に「スレイヤーズ」のマニアックなファンでもゲームそのものは初心者という人々を意識した作りで、画面の美しさ、キャラの性格描写などが、前面に出ている。攻略は、街ページと戦闘ページに分かれ、ストーリー、イベント、出現する敵データも、各場面で掲載。ムービーシーンが多数収録され、攻略以外の特色も引き立つ本である。

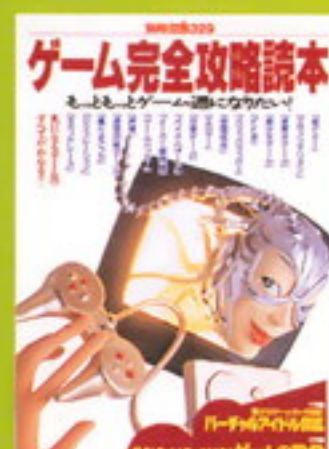
格闘ACT

■集英社
■B5判
■105ページ
■1,000円

Vジャンプブックスゲームシリーズ ラストブロンクス

キャラクターの基本性能を、パワー、スピード、リーチなどで比較したり、CPU戦のオススメ対戦相手のチャートクイズなど、Vジャンプシリーズらしい遊び心に満ちた構成が楽しい。対戦格闘の攻略を、無機的にパターン化していないのも魅力だ。アーケードモードの攻略はもちろん、セガサターン版だけで楽しめるボスキャラのデータや使い方など、実用的な情報も悪くない。退屈せずに読める元気さがポイントだ。

PICK UP!

■宝島社
■A5判
■232ページ
■857円

別冊宝島329号 ゲーム完全攻略読本

特異でボーダーレスな企画で知られる別冊宝島シリーズに、ゲームが取り上げられた。本書は、バーチャルアイドルと化した美少女キャラ達の分析と、ゲーム業界への考察が、現代的な前向きさでなされている。ソフトな文体とハードな論客が同居する珍しいタイプの1冊といえる。ゲーマーサイドで読んでみると、過去のゲームから選ばれた79本のゲームリストに興味を覚える。キミの懐かしの1本はあるかな？

RPG…ロールプレイングゲーム，格闘ACT…格闘アクション
●価格はすべて本体価格です。

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGASATURN NEW SOFT SALES! SHOP DATA TOP15

ソフト売上げ

詳細データ満載！最新サターンソフトの売れ筋は？

先週ダントツの売上げを記録した「スーパーロボット大戦F」が今週も1位を獲得。ただしすでに初回分40万本を実質完売したため、欠品状態が出たのは惜しいところ。早く補充を!!

1位 前回1位 スーパーロボット大戦F

バンプレスト／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG

推定週間販売本数 3万2069本

推定累計本数 37万9894本

本誌での攻略は参考になったかな？　完結編が出るまでじっくりとプレイしよう。今週も売れ行き好調！

2位 NEW SOFT きゃんきゃんバニー・エクストラ

キッド／'97年10月2日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 2万7580本

推定累計本数 2万7580本

サターン版オリジナルのエクストラストーリーで「プルミエール1・2」のキャラに再会。前作ファン感涙！

3位 NEW SOFT サムライスピリッツ天草降臨

SNK／'97年10月2日発売／5,800円（通常版）・7,800円（拡張RAM同梱版）／対戦格闘（拡張RAM対応）

推定週間販売本数 2万2357本

推定累計本数 2万2357本

シリーズ4作目、業務用から完全移植で颯爽登場。拡張RAMにも対応し、滑らかな動きが再現されているぞ！

4位 前回3位 桃太郎道中記

ハドソン／'97年9月25日発売／6,800円／TAB

推定週間販売本数 1万7603本

推定累計本数 8万0399本

デーモン閣下やタケカワユキヒデ氏などの豪華キャストも登場する「桃鉄」最新作。

5位 前回4位 プロ野球 グレイテストナイン'97 メークミラクル

セガ／'97年9月25日発売／5,800円／SPT

推定週間販売本数 1万6249本

推定累計本数 4万1040本

今シーズンひいき球団の成績は？　悔しい思いをした人は、ゲームで雪辱開始！

6位 前回2位 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

セガ／'97年9月25日発売／4,800円／ETC

推定週間販売本数 1万2431本

推定累計本数 8万4904本

実際のカード集めとは一味違うのも楽しいね。コンプリートはできたかな？

7位 NEW SOFT 全国制服美少女グランプリ ファインドラブ

ダイキ／'97年10月2日発売／4,800円／PUZ（18歳以上推奨）

推定週間販売本数 1万0230本

推定累計本数 1万0230本

35人もの女の子が登場するので、プレイしがいがあるぞ！　誰が気に入った？

8位 NEW SOFT 御意見無用 -Anarcy in the NIPPON-

ケイエスエス／'97年10月2日発売／5,800円／対戦格闘

推定週間販売本数 9788本

推定累計本数 9788本

「バーチャファイター」の鉄人の話題作登場！　研究され尽くした技が各所に光る！

9位 NEW SOFT ウイニングポスト2 ファイナル'97

光栄／'97年10月2日発売／6,800円／SLG

推定週間販売本数 7688本

推定累計本数 7688本

現役の騎手もデータに追加。現役競走馬の子孫が活躍する日を予測するのもいい？

10位 前回8位 ストリートファイターコレクション

カプコン／'97年9月18日発売／5,800円（CD2枚組）／対戦格闘

推定週間販売本数 6563本

推定累計本数 7万3525本

3タイトル遊び込めば、2D格闘はもうバッチリだね。キャミィは出せたかな？

順位	前回	タイトル	発売元／発売日／価格／ジャンル	週間本数	推定累計本数
11位	前回9位	DESIRE（デザイア）	イマディオ／'97年9月11日発売／6,800円（CD2枚組）／ADV（18歳以上推奨）	4679本	11万6176本
12位	前回7位	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	バンダイ／'97年9月25日発売／6,800円／SHT	3642本	1万8332本
13位	前回5位	ROOMMATE～涼子 in Summer Vacation～	データム・ポリスター／'97年9月25日発売／5,800円／ETC	3440本	2万3700本
14位	前回11位	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	日本シスコン／'97年9月18日発売／6,800円（CD2枚組）／SLG	2858本	1万4327本
15位	前回6位	ゼルドナーシルト	セガ／'97年9月25日発売／6,800円／S・RPG	2137本	1万7411本

※上のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は9月29日～10月5日。★協力店・銀座博品館トイパーク・大阪J&Pテクノランド・ソフマップ・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN WANT TO CONVERT!

実現するか!? セガサターンへの移植の期待作はコレだ!!

USER DATA TOP20

移植希望

最近、アーケードの新作がいろいろ出てきたおかげで、ここのランキングにもそのへんのタイトルが早くも出てきているみたいだね。可能性も高い作品もあるから要注目だぞ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ガイナックス Microsoft® Windows®95	289
2	2	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	154
3	13	サガ・フロンティア	スクウェア プレイステーション	123
4	3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ ビデオゲーム	116
5	6	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス SFC他	113
6	19	ストリートファイターIII	カプコン ビデオゲーム	97
7	11	TO HEART	リーフ Microsoft® Windows®95	83
8	9	ああっ女神さまっ	バンプレスト PC-98他	82
9	5	スーパーロボット大戦外伝 魔装機神	バンプレスト SFC	75
10	14	テイルズオブファンタジア	ナムコ SFC	72
11	8	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	69
12	4	Dの食卓2	ワープ 機種未定	66
13	12	バーチャストライカーシリーズ	セガ ビデオゲーム	50
14	新	スカッドレースPLUS	セガ ビデオゲーム	45
15	16	電車でGO!	タイトー ビデオゲーム他	44
16	21	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア プレイステーション	42
17	20	ブレスオブファイアIII	カプコン プレイステーション	41
18	新	ストリートファイターIII セカンドインパクト ジャイアントアタック	カプコン ビデオゲーム	36
19	27	Piaキャロットへようこそ!!	カクテル・ソフト Microsoft® Windows®他	35
20	7	ラングリッサー1&2	メサイヤ メガドライブ他	34

⑲ Piaキャロットへようこそ!!

実現度 50%(?)

ファミレスが舞台の恋愛SLG。女の子の服装が3種類から選べるのが○。可能性大？

㉑ イースシリーズ

実現度 ?%

「ファルコムクラシックス」で、1作目の移植が決定しているが、残りの可能性は!?

SHOW UP! ARCADE VIDEO GAMES

最新のアーケードゲームの人気作をチェーック!!

SHOP DATA TOP15

ビデオゲーム

新作ラッシュとなった今週のインカムランキング。「VF3」がいきなり「tb」と入れ替わった他、「セイヴァー２」の内容も気になるところだね。欄外16位には「オーバーレブ」も入ってるぞ。

順位	前回	ゲーム名	メーカー名	POINTS
1	新	バーチャファイター3 tb	セガ	57874
2	2	鉄拳3	ナムコ	13609
3	3	バーチャストライカー2	セガ	11618
4	新	ヴァンパイア セイヴァー2	カプコン	9824
5	5	電脳戦機バーチャロン	セガ	6393
6	新	スカッドレース PLUS	セガ	4443
7	13	ファイナルハロン	ナムコ	4188
8	6	ポケットファイター	カプコン	3809
9	9	ロスト・ワールド	セガ	3592
10	7	マーヴルスーパーヒーローズ VS ストリートファイター	カプコン	3554
11	8	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	セガ	3497
12	11	トップスケーター	セガ	2551
13	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	SNK	2477
14	14	TOKYO WARS	ナムコ	1506
15	15	サイドバイサイド2	タイトー	1423

★調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

ONE POINT CHECK GAME! 今週の注目株!

6位 NEW TITLE バーチャファイター3tb

セガ／稼働中／対戦格闘／MODEL3基板

新たな対戦が始まった!

バトル甲子園の決勝会場で発表されたチームバトル可能なニュー「VF3」がいよいよ稼働開始。稼働開始以来、1年間トップの座を守ってきた「VF3」に新たなページが刻まれるはずだ。細部にわたり調整され尽くしたバランスと、3キャラ選択可能の新たな対戦方式は3倍楽しめるはずだぞ。

OTHER GAMES!

⑥ スカッドレース PLUS

楽しい超初級コースはもう体験した？ 隠しカーも必見だぞ！

⑲ ファイティング武術

コナミの最新基板「コブラ」を採用。個性的なキャラにも注目！

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

USER DATA TOP 30 期待の新作

絶好調のセガサターン人気ソフトをチェーック!!

秋の話題作ラッシュが一段落したせいか、最近は順位の再編がところどころで見受けられるね。サターン市場が活気を取り戻してきた今、年末商戦のカギを握るソフトはどれかな?

THE TOP 3! 今週のトップ3

1位 前回1位 サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～

セガ／'98年新春発売予定／価格未定／ドラマティックアドベンチャー

443 POINTS

開発進行度 ?%

サクラを満喫だ!

完成に期待の高まる「サクラ」だけど、オフィシャルのファンクラブには入っているかな?「サクラフリーク」の人が満足できることうけあい。新情報もわかる?

2位 前回3位 グランディア

ゲーム アーツ／12月18日発売予定／7,800円(CD-ROM2枚組)／RPG

364 POINTS

開発進行度 80%

開発者に聞く!!

発売まで2カ月となり、残すところは細かな調整といった段階だろうか。今号から開発者リレーインタビューを掲載!どんなことが語られたか、気が気でない人はP98へ急げ!

3位 前回4位 センチメンタルグラフティ

NECインターチャネル／11月発売予定／7,500円(CD-ROM2枚組)／恋愛シミュレーション

292 POINTS

開発進行度 90%

もうすぐせつなくなれます

いよいよ発売日に向けカウントダウンに入ったセンチ。システムも大部分が公開され期待は高まるばかりだけど、続報は来月まで待ってね。すでに予約した人もいる?

PICK UP CHECK GAME! 今週のピックアップ

18位 前回23位 バーニングレンジャー

セガ／今冬発売予定／5,800円／ACT(セガマルチコントローラー対応)

127 POINTS

開発進行度 ?%

緊迫感と謎の敵と戦え!?

きしむ床の音と紅蓮の炎の中、常にプレイヤーをナビゲートしてくれる通信音声。緊迫感あふれる新感覚アクションは早くも話題に! P19へ!

Coming Soon SDガンダム G CENTURY S(仮称)

バンダイ／'98年1月発売予定／6,800円／SLG

? POINTS

開発進行度 80%

シリーズ最新作登場!

人気のシミュレーション最新作は、ゲームバランスの調整や読み込み時間の短縮など、徹底してブラッシュアップ! P39からの紹介へGO!!

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	2	スーパーロボット大戦F～完結編～	バンプレスト／今冬予定	274
5	5	ヴァンパイア セイヴァー	カプコン／発売日未定	258
6	6	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	エルフ／12月4日	255
7	8	バーチャファイター3	セガ／発売日未定	254
8	7	X-MEN VS. STREET FIGHTER	カプコン／11月27日	220
9	10	デビルサマナー ソウルハッカーズ	アトラス／11月13日	193
10	12	シャイニング・フォースⅢ	セガ／12月予定	169
11	19	AZEL －パンツァードラグーンRPG－	セガ／'97年末予定	153
12	11	バイオハザード2	カプコン／発売日未定	152
13	14	機動戦士ガンダム ギレンの野望(仮)	バンダイ／発売日未定	146
14	15	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル／発売日未定	141
15	17	LUNAR ETERNAL BLUE	角川書店・ゲームアーツ／発売日未定	133
16	25	街	チュンソフト／'98年1月予定	130
17	13	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	セガ／11月13日	128
18	23	バーニング レンジャー	セガ／今冬予定	127
19	32	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	セガ／11月27日	125
20	9	スレイヤーズ ろいやる2(仮)	角川書店・ESP／発売日未定	122
21	18	慟哭 そして…	データイースト／'98年2月	119
22	20	プロ野球チームもつくろう!	セガ／今冬予定	111
23	25	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	カプコン／発売日未定	109
24	35	ソニックR	セガ／年末予定	108
25	44	GUNGRIFFONⅡ(仮)	ゲームアーツ／発売日未定	90
26	16	貞本義行 イラストレーションズ	ガイナックス／11月27日	88
27	22	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!2	セガ／11月20日	87
28	33	プリンセスクラウン	アトラス／12月予定	85
29	28	ドラゴンナイト	エルフ／発売日未定	83
30	36	BAROQUE(バロック)	スティング／'97年内予定	81

OTHER CHECK! COMING SOON!!

36 全日本プロレス FEATURING VIRTUA

いよいよ発売間近! 平川アナの実況で、臨場感もバッチリ!

54 アルカナ・ストライクス

最近話題のカードバトルが熱い。人気作家のレアカードも注目!

※ 上のデータのポイントは10月17日号の読者アンケートハガキをもとに編集部で算出したものです。

WEEKLY

読者参加型企画 SEGA SATURN セガサターン 週刊 読者レース Vol.72

ALL SOFT READERS CHECK!

読者のみんなからの投票で、発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。今週は大ヒット発売中の「スーパーロボット大戦F」が1位で登場。だが、よく見ると波乱含みの模様だぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、必要に応じて、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさん自身のソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点は、信頼性を保つため、10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。読者のみなさんの投票で、オッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。(今週の締め切りは10月23日当日消印有効です)

ALL SOFT READERS CHECK!

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。
※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

⬇オッズ表サターンA

10月17日現在発売済みサターンソフト総本数:758本

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	新	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.4684
2	19	怒首領蜂(ドドンパチ)	SHT	9.4545
3	2	EVE burst error(18歳以上推奨)	ADV	9.4005
4	1	DESIRE(デザイア)(18歳以上推奨)	ADV	9.3915
5	4	サクラ大戦(ソフト単品/特別限定版)	ADV	9.3671
6	5	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3611
7	3	シルエット ミラージュ	ACT	9.3525
8	6	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡	SLG	9.3043
9	9	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.2888
10	7	下級生(18歳以上推奨)	ADV	9.2847
11	10	サンダーフォースV〈通常版/スペシャルパック〉	SHT	9.2827
12	8	バーチャファイター2	ACT	9.2616
13	11	ポリスノーツ	ADV	9.2553
14	14	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.2465
15	13	アイドル雀士スーチーパイII(X指定)	TAB	9.2461
16	12	NiGHTS(ナイツ)	ACT	9.2457
17	15	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.2334
18	17	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE	SPT	9.2245
19	16	ゲーム天国〈通常版/極楽パック〉	SHT	9.223
20	18	セガラリー・チャンピオンシップ プラス(X BAND対応)	RAC	9.203
21	20	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ/スペシャルパッケージ〉	SLG	9.1923
22	21	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET(モデム専用)	ACT	9.1772
23	23	西暦1999 ファラオの復活(18歳以上推奨)	ACT	9.1527
24	24	だいな♥あいらん	ADV	9.1472
25	25	レイヤーセクション	SHT	9.139
26	22	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.1203
27	26	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT	SHT	9.1179
28	28	同級生2(18歳以上推奨)	SLG	9.1155
29	27	セガラリー・チャンピオンシップ	RAC	9.1119
30	31	マジカルドロップIII〜とれたて増刊号!〜	PUZ	9.0989
31	30	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ADV	9.0907
32	33	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0891
33	32	花組対戦コラムス	PUZ	9.0735
34	35	BULK SLASH	SHT	9.0529
35	34	バイオハザード	ADV	9.0485
36	29	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	9.0277
37	36	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0273
38	37	バーチャファイター	ACT	9.0207
39	38	ストリートファイターZERO2	ACT	9.0164
40	39	ソニックジャム	ACT	9.0118
41	40	ワールド アドバンスド大戦略 〜鋼鉄の戦風〜	SLG	9.0073
42	48	悠久幻想曲	RPG	9.0
43	71	森高千里「渡良瀬橋/ララ サンシャイン」	ETC	9.0
44	41	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9941
45	42	エターナルメロディ	SLG	8.9877
46	45	タクティクス オウガ	RPG	8.987
47	44	きゃんきゃんバニー・プルミエール2(18歳以上推奨)	ADV	8.9854
48	43	TOMB RAIDERS(トゥームレイダース)	A•ADV	8.9802
49	46	プリンセスメーカー2	SLG	8.9798
50	47	バーチャコップ	SHT	8.9685
51	49	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9642
52	50	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9611
53	54	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.9459
54	52	FIGHTERS MEGAMIX(ファイターズ メガミックス)	ACT	8.943
55	51	Christmas NiGHTS(クリスマスナイツ)冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9429
56	53	ダライアス外伝	SHT	8.9415
57	55	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.9306
58	56	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.9275
59	57	ワイアラエの奇蹟 −Extra 36 Holes−	SLG	8.923
60	58	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.9055
61	59	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.8906
62	60	ファイティングバイパーズ	ACT	8.882
63	新	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.8751
64	63	真・女神転生 デビルサマナー	RPG	8.8522
65	64	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.8469
66	65	アルバムクラブ〜胸キュンセントポーリア女学院〜	ETC	8.8461
67	61	戦国ブレード	SHT	8.8429
68	66	三國志V	SLG	8.8371
69	67	ストリートファイターコレクション	ACT	8.8235
70	69	バーチャル競艇	SPT	8.8235
71	68	サイバーボッツ−フルメタルマッドネス−〈通常版/超限定版〉	ACT	8.8032
72	70	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.786
73	72	クォヴァディス2〜惑星強襲オヴァン・レイ〜	SLG	8.7737
74	74	パンツァードラグーン	SHT	8.771
75	75	アンジェリークSpecial2〈通常版/プレミアムBOX〉	SLG	8.7692
76	73	バーチャコップ2	SHT	8.7691
77	76	デジタルピンボール〜ラストグラディエーターズ〜	PIN	8.7655
78	77	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体/RAM同梱/限定ダブルパック〉	ACT	8.7579
79	79	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.7344
80	78	ストライカーズ1945	SHT	8.7314
81	81	信長の野望・天翔記	SLG	8.7244
82	80	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7208
83	84	黒の断章(18歳以上推奨)	ADV	8.7172
84	82	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.7104
85	83	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.7083
86	91	マリカ〜真実の世界〜	RPG	8.6969
87	97	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1〜虹色の青春〜	ADV	8.6867
88	85	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.6866
89	86	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	SLG	8.6856
90	87	野々村病院の人々(X指定)	ADV	8.6829
91	88	同級生if(18歳以上推奨)	ADV	8.6817
92	89	バーチャファイター リミックス	ACT	8.6801
93	90	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.6724
94	92	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	8.6666
95	62	シーバス・フィッシング2	SLG	8.65
96	96	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.6442
97	94	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95(新システム対応)	ACT	8.6428
98	95	メタルスラッグ〈通常版/拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6392
99	98	天地無用! 連鎖必要	PUZ	8.6266
100	99	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.6176
101	100	デイトナUSA	RAC	8.6149
102	93	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.6138
103	101	メタルブラック	SHT	8.608
104	105	mr.BONES(コンビニ専売)	ACT	8.6078
105	102	ラングリッサーIII(スペシャルパッケージ)	SLG&RPG	8.6071
106	104	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6
107	103	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5975
108	106	ハイパーデュエル	SHT	8.5901
109	109	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.5842
110	111	サターンミュージックスクール〈通常版/MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5833
111	117	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.5833
112	107	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.5823
113	108	スーパーリアル麻雀PV(X指定)	TAB	8.5819
114	110	テラ・ファンタスティカ	S•RPG	8.5758
115	112	大航海時代II	SLG+RPG	8.5686
116	121	紫炎龍	SHT	8.5675
117	114	ザ・ハイパーゴルフ〜デビルズコース〜	SPT	8.5652
118	115	ドラゴンフォース	SLG	8.5635
119	116	サイバードール(18歳以上推奨)	RPG	8.5531
120	119	超時空要塞マクロス〜愛・おぼえていますか〜	SHT	8.5516
121	118	THOR〜精霊王紀伝〜	A•RPG	8.5504
122	126	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.5416
123	120	パズルボブル3	PUZ	8.5294
124	113	THE UNSOLVED(ジ アンソルブド)(18歳以上推奨)	ADV	8.5161
125	122	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.506
126	123	ストリートファイターZERO	ACT	8.5059
127	124	エネミー・ゼロ	MOV	8.5028
128	125	太平洋の嵐 疾風の艦艇〈通常版/初回プレミアムボックス〉	SLG	8.5
129	127	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.4966
130	129	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4794
131	130	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.477
132	131	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4725
133	132	水滸演武〜風雲再起〜	ACT	8.4609
134	133	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4589
135	134	ときめきメモリアル〜forever with you〜	SLG	8.4447
136	135	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.4385
137	136	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4375
138	137	デカスリート	SPT	8.4244
139	138	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.4224
140	142	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ(限定販売)	ETC	8.4043
141	139	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.3995
142	140	PEBBLE BEACH GOLF LINKS 〜スタドラーに挑戦〜	SPT	8.3956
143	141	実況おしゃべりパロディウス〜FOREVER WITH ME〜	SHT	8.39
144	128	ロックマンX4〈通常版/スペシャルリミテッドパック〉	ACT	8.38
145	144	アイドル雀士スーチーパイ リミックス(X指定)	TAB	8.3794
146	145	メルティランサー〜銀河少女警察2086〜〈通常版/限定版〉	SLG	8.3741
147	146	世界の車窓から[I]スイス編〜アルプス登山鉄道の旅〜	ETC	8.3728
148	143	バトルバ	RAC	8.3703
149	150	VIRUS(ウイルス)	ADV	8.3672
150	147	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.3631
151	149	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.3607
152	151	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND	TAB	8.3589
153	152	重装機兵レイノス2	ACT	8.3571
154	153	GROOVE ON FIGHT〈通常版/拡張RAM同梱版〉	ACT	8.3541
155	154	アンジェリークSpecial	SLG	8.3532
156	148	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.3478
157	159	WIPEOUT(ワイプアウト)	RAC	8.3398
158	155	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3378
159	新	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	8.3333
160	157	BATSUGUN	SHT	8.3333
161	158	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	8.3333
162	160	太閤立志伝II	SLG	8.3272
163	156	DX人生ゲームII	TAB	8.3235
164	161	グレイテストナイン'96	SPT	8.3181
165	163	モンスタースライダー	PUZ	8.3076
166	164	パズルボブル2X	PUZ	8.2987
167	165	コマンド&コンカー	SLG	8.2962
168	166	3×3EYES 〜吸精公主〜S	ADV	8.2877

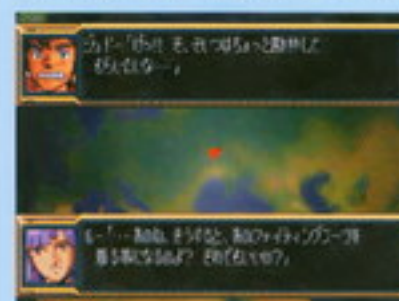
オッズ表サターンA寸評

「スパロボF」ギリギリセーフの1位獲得「怒首領蜂」肉薄!!

まさに飛ぶ鳥を落とす勢いで、初回40万本が一気に売れた「スーパーロボット大戦F」。今週は見事、初登場1位を獲得する形となったが、意外とオッズ自体は高くなく、2位と僅差の1位だったのが気になるところだ。また、2位に急浮上した「怒首領蜂」は今後要注目だぞ。次号はどうなる!?

1位ながらややオッズは低め「スパロボF」。

「怒首領蜂」はマニア絶賛の元2位に急進!!

先週1位の「デザイア」は4位に後退……。

今週のA表は、「シルエットミラージュ」3位から7位に後退しつつ、やや波乱傾向。また、「森高千里」は28位ランクアップで9点台に進出。今後も要注目だ。他では「シーバス・フィッシング2」が33ランクダウン。こちらは要注意か?

9点台の最後43位に浮上の「森高千里」。

高かった反動か95位に後退「シーバス2」。

【さて、真相は……?】「たいっちょー!たいっちょーっ!!たいっちょーっ!!!」「んー?」「たたたたた、大変っすよぉっ」「ふぉ、FOMU○A 1 97の発売日が急遽無期延期になったそうですっ」「………………なんだっけ?それ?」「隊長、遅れてますねぇ、PSのソフトで、ゴクミとアレジが出てるヤツって言えばわかります?」「おお……」「やっぱ、それでわかりますか、たいちょ。S○Eさん、CMがうまい証拠デスよねぇ……」「で、ハチよ、結局真相は?」「一部では先週紹介したセガの特許がらみだとかいう噂もありましたけど、真相はスポ○サーがらみっていうか、権○関係っていうか……」「ふ〜ん……」「作った分どーすんのかなぁ、とか、いつ出るのかなぁ……とか心配するけど、ま、いっか」「たいちょう……」

◎新着本命馬紹介 待望の話題作が1位で初登場！ さて内容はどう？

1着 NEW SOFT スーパーロボット大戦F

バンプレスト／'97・9・25
6,800円／SLG+RPG

全投票平均点	9.4684
本誌の平均点	8.33

映像、音楽、シナリオ、難易度、ロード時間など、どれをとっても最高のデキ。これだけ多くの声優を起用し、多数のロボットが出てくるのに、ほとんどロードが気にならなかった。オプションのカラオケモードなどもよくできており、まさしくサターン最高のソフトといって過言ではない。サターンユーザーで良かったと思わせる1本。(山口県・忠恵貴則・17歳)すべてのキャラに声が入っているのが良かった。主人公の声を選べるのも良かった。ただ、エヴァはちょっと強すぎるような気がする。ところで、ガンダムWのキャラは仲間になるの？ (岩手県・川村要明・21歳)とにかく面白い！ シミュレーションゲームは、ほとんどが終盤になると、敵の数が増えてきて戦闘が面倒になるけれど、このゲームは演出がハデだし、キャラがしゃべりまくるので戦闘シーンがとても楽しみだ。(滋賀県・伊地知浩隆・19歳) ATフィールドをシャイニングフィンガーが突き破る、といえばノリはわかると思う。何より音楽の再現度が高く、燃え上がる。戦闘中の読み込みも一拍程なので気にならない。ただ、前作までのいきさつがほとんど語られないまま、話が進むのはちとツライ。また、メッセージのみで原作エピソードを再現するのは少々無理を感じる。とはいえ、難度バランスもそこそこ、操作性もよく、そして面白いというのはさすが。(大阪府・増田哲志・28歳)声の多さに驚いた。オプションで聞けるのも良いと思う。ダミープラグの声が林原めぐみだったのにはびっくり!! (茨城県・磯崎泰裕・20歳)久々、サターンに「夜も眠れぬ」ソフト登場。惜しむらくは、「NT-1」ら初期登場ユニットの限界性能の低さ。好みのキャラが最後まで使えるようにパワーアップの幅を広げてほしかった。(東京都・谷澤鉄兵・20歳)第4次よりはましになったけど、やっぱりアクセスは気になるし、DVEやムービーのせいもあるのか、イマイチテンポも悪い。でも、結局ハマッてしまう。攻略しがいがあって、うれしいです。(長野県・平出亘・23歳)これは迷わず10点でしょう。唯一の欠点は、「完結編」と2つに分かれたことぐらい。ロードもPSの「新ロボ」より速い。当時のアニメをとり込んだマジンガーの発進デモを見た時の興奮度は鼻血もんですぜ。音声は100%、しかもAIも吠えるし文句なし！(大阪府・藤浪俊之・17歳)あくまで“前作”的要素が強すぎて、このシリーズの面白さが出ていないが、シミュレーションゲームとしてのゲーム性はいつも通り高いので、完結編を期待して待つ。(茨城県・武田貴史・19歳)シリーズの中で最高のデキ。「第4次」ベースながらも、まったくといっていいほど新作になっていた。完結編が出るからなのか、シナリオ数が少ない気がした。次作では、そのあたりをどうにかしてほしい。分岐も、あまりないので何回もやるのは少しツライ。(山形県・兼古啓介・22歳)さすが！ というデキだが、せっかく発売を延期したんだから、もうちょっと＋αが欲しかった。また、もう9作目なのだから、シミュレーションの部分に今までと違う戦略性を見いだせる作りにしてほしかった。(大阪府・岩倉大樹・20歳)今までは脳内音源(！)でオリジナルに忠実な音を鳴らしていたので、音声出力はかえって違和感を感じた。(静岡県・伊藤智尚・23歳)精神コマンドが少し使いづらくなったが、ヒーローはここぞ！という時に使うからOKか？ エヴァンゲリオンが追加されたのは非常にありがたいのだけど、ATフィールドが強すぎる感じがする。(宮城県・三橋朋久・17歳)シャイニングフィンガーを切り払いされた時は、相当ショックを受けてしまった。(愛知県・西珠光輝・19歳)パワーアップしたグラフィック、グレードアップしたBGM、倍増したカラオケはすごいのひとこと。まさに最強の「スパロボ」だ。完結編の発売が延びてしまって、怒っている人もいるが、「新」の時のように中途半端なクオリティで出されるよりはるかにいい。ロード時間も予想以上に速い。難点はタイトル画面までスキップできない点のみ。(熊本県・橋口雅史・18歳)昔からのアニメ好きには最高。ストーリーもしっかりしている。ボリュームも予想よりあって十分。(茨城県・堀井誠人・24歳)

○新着対抗馬紹介1 ファン満足のエヴァンもの最新作。おおむね好評だぞ

63着 NEW SOFT 新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ

セガ／'97・9・25
4,800円／ETC

全投票平均点	8.8751
本誌の平均点	5.66

これは本当に目のつけどころが良い！ データベースの新しい形として、多方面のキャラクターを使ってシリーズ化すべきだと思う。苦労してカードを集めるあたりはRPGのレベル上げとかが好きな人に向いていると思うし、哀しくもカードがダブってしまうあたりは、実際のカード収集そのままで「何としても揃えたい！」という気になる。カードに使用されている映像も、良いシーンばかりでまとめ方も良い。ただ再生方法が2つしかないことや、「予告」の音質、EDのバリエーションがなかったりと気にかかる点も多い。他人とのカード交換や余ったカードの枚数表示などを強化した続編として、劇場版も含めたモノを出してほしい。(北海道・菊地雅章・26歳)ミニゲームを繰り返して、ひたすらカードを集めていく単純な作業は少々たいくつだが、LD未発売の映像も収録されているので、ファンにはオススメ。拡大サイズでのムービーが、もう少しキレイだと良かった。(愛知県・岩田悟・18歳)ゲームというよりは、ファンアイテム。ミニゲームをしてカードを集めることよりも、集めたカードを使って、自分オリジナルの映像を作るのが楽しい。それだけにプログラム再生の種類の少なさが残念。また、ゲームオリジナルの映像がほしかった。カードを全部集めた時のイベントはファン必見！(福岡県・林賢吾・20歳) 全部のミニゲームをクリアできなくても、カードを全部そろえることができるのがうれしい。個人的にはミニゲームも楽しいし、カードも色々、工夫されていたので、わりと満足。残念なのは、オールクリアしたら2回目をやる気になれないこと。あと、ファン以外は楽しくないと思う。(北海道・山崎恵里・22歳)水玉螢之丞氏の4コマは、セガマニアにはたまらない逸品。(埼玉県・今野志保・15歳)最後の2、3枚を集めるのに非常に苦労した。結局、苦手なミニゲームも含めてすべてプレイしたら集まったけど、これって法則なの？ 個人的にはビデオを見直さなくても雰囲気を思い出せるのがいいところだと思った。(佐賀県・工藤章久・22歳)

↓オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
169	162	ラストブロンクス	ACT	8.2864
170	167	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2739
171	169	ぷよぷよSUN	PUZ	8.2674
172	168	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.2666
173	170	LULU	ETC	8.2545
174	171	ファンタステップ	ADV	8.25
175	172	極上パロディウスだ！ DELUXE PACK	SHT	8.2489
176	173	スナッチャー	ADV	8.2475
177	175	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.238
178	176	マジカルドロップ2	PUZ	8.2363
179	174	神秘の世界エルハザード	ADV	8.2321
180	177	機動戦士ガンダム	SHT	8.2248
181	179	新世紀エヴァンゲリオン(ニューパッケージ)	ADV	8.2162
182	178	Wizards' Harmony	SLG	8.2158
183	180	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2142
184	184	スレイヤーズろいやる	RPG	8.2057
185	181	アースワームジム2	ACT	8.2
186	182	ディスクワールド	ADV	8.2
187	183	サターンボンバーマン	ACT	8.1825
188	185	バーチャファイターキッズ	ACT	8.1773
189	186	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.1714
190	187	ガンバード	SHT	8.1628
191	188	対局将棋 極II	TAB	8.1538
192	190	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.149
193	189	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～	PUZ	8.1487
194	191	ダイナマイト刑事	ACT	8.1482
195	193	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.1351
196	194	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～(X指定)	TAB	8.134
197	196	三國志英傑伝	SLG	8.1298
198	新	プロ野球グレイテストナイン'97メークミラクル	SPT	8.125
199	197	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.1247
200	201	優駿クラシックロード	SLG	8.1222
201	198	将棋まつり	TAB	8.1219
202	195	スーパールリアル麻雀グラフィティ(X指定)	TAB	8.1193
203	200	サクラ大戦 花組通信	ETC	8.1192
204	192	ダークセイバー	A•RPG	8.1189
205	199	古伝降霊術 百物語	ETC	8.1176
206	202	提督の決断III	SLG	8.1111
207	203	卒業II ネオ・ジェネレーション(18歳以上推奨)	SLG	8.1043
208	205	2度あることはサンドア～ル	ETC	8.0974
209	206	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0961
210	207	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵(コンビニ専売)	ETC	8.096
211	208	宝魔ハンターライム Perfect Collection(18歳以上推奨)	ETC	8.0873
212	209	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	8.0857
213	210	MYST	ADV	8.0575
214	211	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.054
215	212	ブラストウインド	SHT	8.0535
216	213	女子高生の放課後･･･ぷくんパ	PUZ	8.0526
217	214	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0347
218	204	南方珀堂登場	ADV	8.0333
219	215	新テーマパーク	SLG	8.0073
220	216	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	8.0042
221	219	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.0
222	217	スーパーリアル麻雀PVI(X指定)	TAB	7.9869
223	231	誕生S～Debut～(18歳以上推奨)	SLG	7.9866
224	218	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.984
225	220	F-1 Live Information	RAC	7.9748
226	221	プロ麻雀 極S	TAB	7.9748
227	222	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9696
228	223	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.9677
229	224	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.9634
230	225	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9634
231	226	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9626
232	227	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	7.9473
233	228	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.931
234	229	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	7.9285
235	249	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	7.9285
236	232	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	7.9166
237	230	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9148
238	235	エーベルージュ	SLG	7.913
239	234	フリートークスタジオ ～マリの気ままなおしゃべり～	ADV	7.9
240	236	The Tower	SLG	7.8822
241	233	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.88
242	237	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.862
243	239	FEDA・リメイク！～エンブレム・オブ・ジャスティス～	SLG+RPG	7.8421
244	240	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8341
245	261	プラドルDISK Vol.4 黒田美礼	ETC	7.8333
246	241	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.81
247	243	三國志IV	SLG	7.8019
248	248	バップ・ブリーダー	SLG	7.791
249	245	GAME WARE VOL.4	ETC	7.7848
250	242	大運動会	SLG	7.7837
251	246	エリア51	SHT	7.7777
252	254	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.7761
253	247	提督の決断II	SLG	7.775
254	244	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.7713
255	250	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	7.766
256	251	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.7619
257	252	麻雀大会IISpecial	TAB	7.7619
258	256	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～	ADV	7.761
259	253	ビクトリーゴール	SPT	7.758
260	257	ウイニングポスト2	SLG	7.7573
261	255	DX人生ゲーム	TAB	7.7434
262	258	皇龍三國演義	SLG	7.7333
263	259	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN	RPG	7.7265
264	260	Dの食卓	ADV	7.7214
265	262	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～影丸～	ETC	7.7021
266	264	セクシーパロディウス	SHT	7.6947
267	265	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6909
268	263	リグロード サーガ2	S•RPG	7.6835
269	266	RAMPO(18歳以上推奨)	ADV	7.6819
270	267	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～サラ・ブライアント	ETC	7.6698
271	268	ぷよぷよ通	PUZ	7.6506
272	269	ウィザードリィVI&VII コンプリート	RPG	7.6464
273	271	ROBO・PIT	ACT	7.6407
274	272	トーナメント・リーダー	SPT	7.6363
275	274	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.6363
276	273	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.6333
277	275	エアーマネジメント'96	SLG	7.6296
278	276	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ラウ・チェン～	ETC	7.6236
279	277	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.6222

※オッズ表のかしこい見方：初登場ソフトのオッズは、やや高めになる傾向があります。初登場から1～2カ月したほうが、評点はより信頼できるものになります。

【いいゲームなんだから……】「…………で、隊長。お題は？」「むぅ……。最近いいゲームでも、なかなか売れない状況があったりするのを痛感するこの頃……」「……はぁ」「読者レースやってて思うのは、買ったユーザーの満足度がムチャクチャ高いのに、意外と売れてないソフトが多いってのが…な」「ふーん」「例えば、ちょうど昨日出た全日本プロレスなんて、スゲー良くできてるよ。いやマジで。こういうソフトは、もっと売れていいのにのぉ」「そうですねぇ」「…………というワケで、ハチよ。特集企画を思いついたから、いっちょやるかい？」「……………………いつ？」「10月31日売り号でどうよおっ」「たいちょう……、それって2週間後でわ(くわっ)？」「超ご期待ッ！」

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
280	278	羅媚斗(RABBIT)	ACT	7.6153
281	270	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～(X指定)	PUZ	7.6
282	279	日灼けの想い出＋姫ぐりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.6
283	280	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5954
284	282	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ウルフ・ホークフィールド～	ETC	7.5777
285	283	ZORK Ⅰ	ADV	7.574
286	284	金沢将棋	TAB	7.5652
287	285	でろ～んでろでろ	PUZ	7.56
288	286	本格プロ麻雀 徹萬Special	TAB	7.55
289	287	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.5454
290	300	天城紫苑(18歳以上推奨)	ADV	7.5454
291	288	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・下巻～	ACT	7.5438
292	289	SIDE POCKET2～伝説のハスラー～	TAB	7.5435
293	290	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔	ACT	7.5416
294	291	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
295	292	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.5217
296	293	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR(X指定)	TAB	7.5135
297	294	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.5125
298	295	上海 万里の長城	PUZ	7.511
299	307	首都高バトル'97	RAC	7.5098
300	296	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.5084
301	297	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.5068
302	298	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.5034
303	299	ギャラクシーファイト ～ユニバーサル・ウォリアーズ～	ACT	7.5033
304	301	リグロード サーガ	RPG	7.4906
305	303	プリクラ大作戦	A•SHT	7.4814
306	304	マスター・オブ・モンスターズ～ネオ ジェネエレーションズ～	SLG	7.4787
307	302	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～	SLG	7.4764
308	305	ブルーシード ～奇稲田秘録伝～(18歳以上推奨)	RPG	7.4646
309	306	冒険活劇モノモノ	RPG	7.4615
310	308	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～リオン・ラファール～	ETC	7.4567
311	309	シムシティ2000	SLG	7.4556
312	310	きゃんきゃんバニー・プルミエール(成人向け)	ADV	7.4548
313	311	ウイニングポストEX	SLG	7.4501
314	312	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.4497
315	314	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.4444
316	281	エイリアン トリロジー	SHT	7.4285
317	313	AMOK	SHT	7.4285
318	315	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.4285
319	316	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
320	335	鋼鉄霊域(スティールダム)(通信ケーブル同梱／ソフト単品)	SHT	7.4137
321	317	RAY MAN レイマンよ!エレクトゥーンを救え!	ACT	7.4117
322	324	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	7.4117
323	329	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.3818
324	318	ゴジラ－列島震撼－	SLG	7.3809
325	319	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	7.3809
326	320	疾風魔法大作戦	SHT	7.377
327	321	スチームギア★マッシュ	ACT	7.3766
328	322	出たなツインビーヤッホー！ DELUXE PACK	SHT	7.375
329	323	実戦 パチスロ必勝法！ 3	TAB	7.375
330	325	アイドル雀士スーチーパイSpecial(MA18)	TAB	7.3722
331	326	昇龍三國演義	SLG	7.3684
332	327	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3663
333	328	機動戦艦ナデシコ～やっぱり最後は「愛が勝つ」?～	ADV	7.3658
334	338	THREE DIRTY DWARVES(スリー・ダーティー・ドワーフス)	ACT	7.3571
335	330	ゲックス	ACT	7.3529
336	331	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3349
337	332	プラドルDISK Vol.1 木下優	ETC	7.3333
338	333	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.3287
339	340	ザ・ホード	SLG	7.3275
340	334	BLOOD FACTORY(18歳以上推奨)	SHT	7.3225
341	336	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.3181
342	337	テーマパーク	SLG	7.3102
343	339	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.303
344	349	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.3
345	341	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.2918
346	342	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.2892
347	343	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.2857
348	344	ロードラッシュ	RAC	7.2807
349	345	ステークスウィナー	ACT	7.2757
350	346	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2666
351	347	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2666
352	348	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.2641
353	350	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2444
354	351	麻雀同級生Special(X指定)(プレミアムパック／ソフト単品)	TAB	7.2413
355	355	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2291
356	352	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.2222
357	354	Cubic Gallery	ETC	7.2222
358	362	おまかせ！ 退魔業(セイバーズ)	ADV	7.2037
359	359	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.2031
360	356	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1858
361	357	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works(通販専用)	ETC	7.1694
362	358	ブルー・シカゴ・ブルース(18歳以上推奨)	ADV	7.1666
363	360	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説	ACT	7.1596
364	361	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1551
365	364	神風拳	ACT	7.1428
366	363	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.1407
367	366	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	7.1379
368	367	首領蜂(ドンパチ)	SHT	7.1352
369	368	くるりんPA！	PUZ	7.1333
370	370	バトルモンスターズ(18歳以上推奨)	ACT	7.1265
371	371	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	7.125
372	372	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.125
373	374	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.1161
374	375	天地無用！ 登校無用アニラジコレクション	ADV	7.1153
375	353	マジカルホッパーズ	ACT	7.1081
376	373	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1029
377	238	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	7.1
378	376	BLAM! マシーンヘッド	SHT	7.1
379	365	怪盗セイント・テール	ADV	7.0967
380	369	m～君を伝えて～	SLG	7.0937
381	377	ソード&ソーサリー	RPG	7.0712
382	378	風水先生	SLG	7.0689
383	379	水滸演武	ACT	7.0636
384	380	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.0555
385	381	サンダーホークⅡ	SHT	7.0481
386	382	Destruction Derby(デストラクションダービー)	RAC	7.0454
387	383	もうちゃ	PUZ	7.0434
388	385	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0208
389	384	銀河英雄伝説	SLG	7.0172
390	386	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	7.0

○新着対抗馬紹介2 やや中堅的な佳作群。買う前にまずはチェック！

159着 NEW SOFT ゼルドナーシルト

セガ／'97・9・25
6,800円／SLG+RPG

全投票平均点	8.3333
本誌の平均点	8.0

リアルタイム制の戦闘は隊列、指揮値、魔法のバランスが絶妙で、油断していると攻防が一気に入れ替わってしまう。シミュレーション好きの俺も、手に汗握って大満足。しかしその一方で、一騎打ちは駆け引きよりも運の要素が強すぎて作業的になりがち。勝っても、一騎打ちが強くなったという実感がわかないのがイタイ。(東京都・後藤正明・22歳) 似たようなゲームは多々あるが、集団戦闘の中に1対1の個人戦があり、地味な戦闘に花をそえている。一本道のストーリーを進むのではなく、なにからなにまで、自分で行動を起こすことができるのが良い。硬派なSLGファンには、たまらないデキ。こういうゲームを待っていた。(北海道・堀貴雄・22歳) キャラクターのグラフィックも小島さんの絵に忠実で、そのキャラクターも、ひとりひとり個性的で良かった。システムもなじみやすく、サウンドもゲームに程良くマッチしている。無難なソフトだった。(岡山県・村田達弘・21歳) 光栄シミュレーションのしっかりとした骨組みを軸にしていながら、光栄の、あのマニア臭さ(?)が感じられない作りになっている。良質の本格派シミュレーションに取り組んでみたいと思っている人はもちろん、このイラストがお好みという人にも (ゲーム中のグラフィックもいいです)、オススメの1本。(東京都・関口紘一・23歳)

198着 NEW SOFT プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル

セガ／'97・9・25
5,800円／SPT

全投票平均点	8.125
本誌の平均点	6.0

前作のマイナス部分が改善されているので、前作が楽しめた人なら、必ず満足できる。これから「グレナイ」を買おうと思っている人は、迷わず、この「メークミラクル」を買うべきだ。(東京都・柴田幸太郎・20歳) 前作で理不尽だった守備のぎこちなさは、多少手直しされているものの、相変わらず大きな進歩が見られなかった。進歩した点は選手が増えたこと、ゲームシステムが少々変わったこと、1997ペナントが追加されたことぐらいか。とにかく、これではファンは納得しないと思うのだが……。(北海道・岡部佑輝・13歳) はっきりいってゲーム内容は、たいして変わっていない。シーズン中に来た外国人選手がいるのはいいけれど、退団した外国人がいるし、オリックスに本西、馬場がいるのは、納得できない。(神奈川県・奥山泰之・18歳) ほぼ文句のないデキ。実況の松下さんのしゃべりにもいろいろパターンがあって良い。CPUの投手は、前作より配球が読みにくく駆け引きが楽しめる。1997ペナントは、実際にあったことが起きるので、よりリアルにプレイできる。(広島県・中井隆至・27歳)

●新着単穴馬紹介 懐かしくて涙が出る(?)作品群。ファンは見逃せない?

416着 NEW SOFT ガンフロンティア／アーケードギアーズ

エクシングエンタテインメント／'97・9・25
4,800円／SHT

全投票平均点	6.8
本誌の平均点	5.66

アーケードで好きだったゲームがサターンに移植されてうれしいです。ほぼ完全な移植で、特に縦画面モードでのプレイ感はアーケード版そのもの。ゲーム自体もやり込みがいがあり非常に楽しいのですが、敵の攻撃が一部非常に見づらいものがあったのが残念。(静岡県・斉藤雅樹・20歳) 2面ボスの出現時、変な間があく、5面のOP、EDデモ内の写真のズレ方が早いなど、オリジナルとの違いが目につくものの、世界観や音楽にホレこんで100円玉を投入し続けたゲーマーならとりあえず合格点は出せるハズ。(群馬県・阿左美実・27歳)

456着 NEW SOFT プリルラ／アーケードギアーズ

エクシングエンタテインメント／'97・8・28
4,800円／ACT

全投票平均点	6.42
本誌の平均点	5.33

見た目とは裏腹に、かなり辛口なゲーム。当たり判定がかなりシビアで敵の理不尽な攻撃を受けまくりがち。こちらの攻撃手段も、ほとんど「ボタン連打」だけなので、テクニックの介入の余地がなく、成長の喜びが味わえない。キャラに魅力を感じた人にのみオススメ。(岡山県・山岸秀敏・21歳) 頑張ればクリアできる、見た目に合わせた(?)やさしい設定。アクションが下手な自分にもクリアできるとは驚き。ゲームはあまりにもフツーだが、バカすぎ。彼女と2Pでやれば、それなりに盛り上がるかも。(東京都・小出初・23歳)

473着 NEW SOFT 機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける

バンダイ／'97・9・25
6,800円／SHT

全投票平均点	6.3
本誌の平均点	6.0

前作ほど難易度は高くなく、特にボスキャラとの対戦は、楽になったようだ。ただ、それでもショット、サーベル、ロックオンなど、覚えなくてはならない操作がたくさんあるので大変。また、それらのシステムがゲーム上に生かされていないが非常に残念。これでは、原作ファンのためだけのファンアイテムである。原作を知らない人にとっては、理不尽に難しいだけのシューティングと思われるだろう。題材がいいだけに残念。(東京都・高橋浩樹・24歳) 前作よりも操作性、ゲームバランスは向上しているようだ。だが、被弾するたびに棒立ちになって硬直するために、テンポが悪くなるのがいただけない。支援機を自由に選べないのも難点。(埼玉県・戦神丸) 前編のあまりの難しさにクリアしないまま、後編も買ってしまった。後編は多少難易度は下がったものの、やはり理不尽な攻撃にさらされるのは直っていない。また続編が出ても個人的には買ってしまうと思うけど、このままだとまたクリアしないままになってしまうかも。もう少しゲームバランスを検討してほしい。(東京都・大原健太・23歳)

【のこったのこったぁ！】「いやぁ……隊長。おめでとうございますっ」「ん？」「リニューアル計画無事成功ッ。年内はこのままいっちゃりましょー」「ま、競合誌さんも頑張ってる昨今。今の座に甘んじることなく、サターンユーザーのために、ベストなオピニオンリーダーとしてだな、あ～う～……」「たいちょう……。まだスカ？ 校長先生みたいに話長いんだから、もう」「というわけで、サタマガは年内もサービスサービス♪」「GOGO♪」

オッズ表サターンB・C寸評

今週はC表に要注意ソフトあり慎重にチェック?

大きな変動が多い中堅のB・C表だが、今週はC表のほうに変動が多く、要注意だぞ。「天城紫苑」10ランクアップ、「エイリアントリロジー」35ランクダウン、「スティールダム」は15ランクアップだ。一方139ランクと超大幅ダウンの「エンジェルグラフティS」も要注意!

松本コンチータはいずこへ?の「天城紫苑」。

エイリアン3部作もやや下降気味か?

「スティールダム」は320位にアップ。

オッズ表サターンD寸評

さらに独走! 1匹のブタ(笑) 追うのはドイツだ?

先週いきなり最下位帝王に躍り出た「南の島にブタがいた」。あまりにふいの出来事だっただけに、各長老(?)は今週もなすすべもなく1匹のブタを凝視するのみ。ちなみに「ぱっぱらぱおーん」のネーミングセンスは「パラッパラッパー」に先駆けて侮れないと気づく昨今(笑)。エ●ールの逆襲はッ!?

「ぱっぱら」は「デス」様の兄弟エコ●ル製。

デス様は最下位3位にピタリと吸い付き。

楽しそうな画面で今週もたわむれるブタ。

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
391	387	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬怪奇譚	ADV	7.0
392	388	大牌砦(DAITORIDE)	PUZ	7.0
393	389	ウルトラマン図鑑	ETC	7.0
394	397	NIGHTRUTH"Maria"	ADV	7.0
395	391	GAME WARE Vol.5	ETC	6.9821
396	390	QUOVADIS(クオ・ヴァディス)	SLG	6.97
397	392	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～(X指定)	TAB	6.9629
398	393	GOTHAⅡ ～天空の騎士～	SLG	6.9558
399	394	新型くるりんPA!	PUZ	6.9444
400	400	激突甲子園	SPT	6.9444
401	395	ズープ	PUZ	6.9285
402	398	柿木将棋	TAB	6.9134
403	396	天地無用!魎皇鬼温泉湯けむりの旅(18歳以上推奨)	ADV	6.9126
404	401	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントアール	ETC	6.8653
405	399	スカイターゲット	SHT	6.8613
406	402	永世名人Ⅱ	TAB	6.8571
407	417	卒業クロスワールド	ADV	6.8461
408	404	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.8333
409	405	バーチャフォトスタジオ(X指定)	SLG	6.8333
410	406	GAME WARE VOL.3	ETC	6.8266
411	403	七つの秘館	ADV	6.8256
412	407	ゲームの達人	TAB	6.819
413	408	海底大戦争	SHT	6.8181
414	409	EMIT Vol.2 ～命がけの旅～	ETC	6.8108
415	410	必殺パチンココレクション	SLG	6.8095
416	新	ガンフロンティア/アーケードゲームズ	SHT	6.8
417	411	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.7924
418	412	シーバス・フィッシング	SLG	6.7906
419	413	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.7741
420	414	EMIT Vol.1 ～時の迷子～	ETC	6.7733
421	415	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	6.7727
422	416	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	6.7647
423	418	WILLY WOMBAT	ACT	6.75
424	465	ムーンクレイドル	ADV	6.75
425	419	ナイトストライカーS	SHT	6.72
426	420	クリーチャーショック	SHT	6.6818
427	421	永世名人	TAB	6.6708
428	422	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	6.6666
429	423	AI将棋	TAB	6.6585
430	424	ハングオンGP'95	RAC	6.6563
431	425	ウルフファング 空牙2001·SS	A•SHT	6.647
432	426	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
433	427	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.625
434	428	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6199
435	429	ダライアスⅡ	SHT	6.6153
436	430	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6129
437	431	ぱにっくちゃん〈通常版/初回限定キャラクターBOX〉	ADV	6.6
438	432	Body Special 264	PUZ	6.5833
439	433	三國志リターンズ	SLG	6.5789
440	434	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.5757
441	435	GRAN CHASER(グランチェイサー)	RAC	6.5744
442	436	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5714
443	437	ドゥーム	A•SHT	6.5454
444	438	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.5454
445	473	フィッシング甲子園	SPT	6.5454
446	439	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2(X指定)	TAB	6.532
447	440	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5185
448	441	BUG TOO!!	ACT	6.5
449	442	テトリスプラス	PUZ	6.5
450	443	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
451	444	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.4666
452	447	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4477
453	445	闘神伝S	ACT	6.4402
454	446	ロックマンX 3	ACT	6.44
455	448	ゲームの達人 2	TAB	6.4285
456	新	プリルラ/アーケードギアーズ	ACT	6.42
457	450	闘神伝URA	ACT	6.4172
458	453	ブラックファイアー	SHT	6.4117
459	451	マジカルドロップ	PUZ	6.4
460	452	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.3947
461	454	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～(18歳未満お断り)	ETC	6.371
462	455	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	6.3529
463	456	天地無用!魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN(X指定)	ETC	6.3451
464	457	アローン・イン・ザ・ダーク 2	ADV	6.3333
465	458	爆笑!!オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	6.3333
466	459	だいすき	ADV	6.3333
467	492	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	6.3333
468	460	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ(通信ケーブル同梱/ソフト単品)	SHT	6.3235
469	461	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.3157
470	462	爆れつハンター	ADV	6.315
471	463	平成天才バカボン すすめ!バカボンズ	PUZ	6.3125
472	464	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.3089
473	新	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	6.3
474	466	逆鱗弾	SHT	6.2857
475	449	STREET RACER EXTRA	RAC	6.2727
476	467	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2547
477	469	実戦麻雀	TAB	6.2307
478	470	EMIT Vol.3 ～私にさよならを～	ETC	6.2105
479	468	TETRIS S	PUZ	6.2051
480	471	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
481	472	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.2
482	474	ピンボールグラフィティ	PIN	6.1818
483	475	四柱推命ピタグラフ	ETC	6.1794
484	477	モータルコンバットⅡ完全版(X指定)	ACT	6.1733
485	479	サイドポケット 3	TAB	6.1666
486	480	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1627
487	476	ホーンテッドカジノ	TAB	6.15
488	481	デスストットル 隔絶都市からの脱出(18歳以上推奨)	SHT	6.1463
489	482	D-XHIRD	ACT	6.1458
490	483	湾岸デッドヒート	RAC	6.1386
491	484	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.1333
492	478	超兄貴 ～究極…男の逆襲～(18歳以上推奨)	SHT	6.125
493	485	Race Drivin'	RAC	6.1225
494	486	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	6.1117
495	487	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
496	489	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	6.1034
497	488	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	6.0909
498	490	新・忍伝(18歳以上推奨)	ACT	6.0427
499	491	NIGHTRUTHT〔ナイトゥルース〕Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"(18歳以上推奨)	ADV	6.0166
500	493	クライムウェーブ	RAC+SHT	6.0
501	494	マジックカーペット〈通常版/マルコン同梱版〉	SHT	5.9444
502	495	The PSYCHOTRON(18歳以上推奨)	ADV	5.9411
503	496	スペースインベーダー	SHT	5.9285
504	497	HYPER REVERTHION(ハイパーリヴァーシオン)	SHT	5.9166
505	498	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.909
506	499	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
507	500	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.9
508	501	バーチャルカジノ	TAB	5.8846
509	502	DEATH MASK(18歳以上推奨)	ADV	5.8571
510	503	信長の野望 リターンズ	SLG	5.8333
511	504	アクアワールド 海美物語	ETC	5.8333
512	505	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.8076
513	506	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	5.8
514	507	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	5.7631
515	508	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.75
516	509	「占都物語」その I	ETC	5.75
517	510	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.7333
518	511	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.7333
519	512	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.7333
520	513	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.7222
521	514	アドヴァンストV.G.(通常版/ジグソーパズル込み初回限定版)	ACT	5.6969
522	515	麻雀ハイパーリアクションR(X指定)	TAB	5.6923
523	516	タクマラカン ～敦煌傳奇～	PUZ	5.6923
524	517	BUG!ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.6666
525	518	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.625
526	519	戦略将棋	TAB	5.6
527	520	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5567
528	529	ハイオクタン	RAC	5.5294
529	521	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	5.5106
530	522	WanChai Connection(18歳以上推奨)	ADV	5.5086
531	524	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	5.5
532	523	バーチャルオープンテニス	SPT	5.4457
533	525	GAME-WARE VOL.2	ETC	5.426
534	526	クロックワークス	PUZ	5.4166
535	527	ゲイルレーサー	RAC	5.3729
536	528	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突!～	ACT	5.365
537	530	ブレインバトルQ	QIZ	5.2903
538	531	麻雀厳流島	TAB	5.258
539	532	Break Thru!	PUZ	5.25
540	533	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.244
541	534	麻雀天使エンジェルリップス(X指定)	TAB	5.2083
542	535	ファンキー・ファンタジー	RPG	5.2
543	536	サイベリア	SHT	5.1785
544	537	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.1764
545	538	エアーズアドベンチャー	RPG	5.1594
546	539	TAMA	ACT	5.1352
547	540	シミュレーション・ズー	SLG	5.125
548	541	ダイダロス	SHT	5.1074
549	543	BREAK POINT	SPT	5.0
550	544	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～(18歳以上推奨)	ADV	4.9642
551	545	ストリートファイターⅡ ムービー	ETC	4.9423
552	546	GALJAN(X指定)	TAB	4.9032
553	547	2TAX GOLD	QIZ	4.8823
554	548	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	4.8823
555	542	麻雀四姉妹 若草物語(X指定)	TAB	4.8636
556	549	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻	TAB	4.8571
557	550	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
558	551	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.7941
559	552	球転界	PIN	4.7878
560	554	HORROR TOUR	ADV	4.7368
561	555	タイタンウォーズ	SHT	4.7368
562	556	新海底軍艦	SLG	4.7272
563	557	3D Lemmings	PUZ	4.7272
564	553	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～(18歳以上推奨)	ADV	4.7241
565	558	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.6829
566	559	FIFAサッカー'96	SPT	4.6666
567	560	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
568	561	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ(18歳以上推奨)	TAB	4.5454
569	562	CRITICOM(ザ・クリティカルコンバット)	ACT	4.4705
570	563	～制服伝説～ プリティファイターX(18歳以上推奨)	ACT	4.4235
571	564	キューブバトラー	PUZ	4.3333
572	565	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	4.3103
573	566	燃えろ!!プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.2903
574	567	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS	ETC	4.2
575	568	北斗の拳	ADV	4.1838
576	569	麻雀狂時代 コギャル放課後編(18歳以上推奨)	TAB	4.1764
577	570	ただいま惑星開拓中!	SLG	4.1428
578	572	アイレム アーケード クラシックス	ETC	4.1428
579	571	バーチャルバレーボール	SPT	4.1041
580	573	エルフを狩るモノたち	ADV	4.04
581	574	レボリューションX(18歳以上推奨)	SHT	3.9473
582	575	美少女バラエティゲーム ラビュラスパニック	TAB	3.9333
583	576	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアットドラドビーチ～	SPT	3.9166
584	577	必殺!	ACT	3.8082
585	578	熱血親子	ACT	3.784
586	579	ハットトリックヒーローS	SPT	3.7
587	580	結婚前夜(限定販売)	ETC	3.6736
588	581	痛快! スロットシューティング	ETC	3.6538
589	582	ゲン ウォー	SHT	3.5714
590	583	スターファイター3000	SHT	3.4722
591	584	ジョニー・バズーカ	ACT	3.3529
592	585	学校の怪談	ADV	3.2183
593	586	DARKSEED(18歳以上推奨)	ADV	3.1793
594	589	ハートビートスクランブル	ADV	3.0357
595	587	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.0
596	588	FIST	ACT	3.0
597	590	グリッドランナー	ADV	2.8095
598	591	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.8
599	592	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	2.7857
600	593	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7307
601	594	結婚～Marriage～	SLG	2.6563
602	596	PLANET JOKER	SHT	2.6274
603	597	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.6153
604	595	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.6111
605	598	カオスコントロール リミックス	SHT	2.55
606	599	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.4285
607	600	カオスコントロール	SHT	2.3913
608	601	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～(18歳以上推奨)	TAB	2.2903
609	602	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.2105
610	603	Defcon5	SLG+RPG	2.2
611	604	デス クリムゾン	SHT	2.1567
612	605	スタンバイ Say You!(18歳以上推奨)	ADV	2.0957
613	606	南の島にブタがいた	PUZ	1.2727

【サタマガへんしゅーぶチェーック】「待ってましたぁ!」「……はい?」「次号サタマガの表紙はロンドンロンドンRONDEぉ!」「…………」「さらに大サービスッ! 10月31日売り号では、有井伸孝画伯謹製、超カッコイイ!バーチャロン・オラタンが表紙じゃあ。ワシとウメちゃんとで放つ超必見特集も見逃せないっ! こりゃもう今から予約しとかないとっ」「たいちょう……、週刊誌を予約するヤツなんていませんて……」「そしてそしてぇ、ついに某社の野望をキャッチ!! どーなるかさぁさぁ、もうしばらくMATEまで待てぇっ」「隊長、新企画もようやくスタートしそうですねっ」「青少年諸君ッ! もうしばらく待て!!」「以下次号……っス……か?」「うむ」

WEEKLY ALL SOFT READERS CHECK!

↓次回出走予定馬パドック情報

9月の新作ラッシュが終わっても、まだまだ注目作は多いぞ。今週も最新作のコメントを大速報だ!!

?着 桃太郎道中記

ハドソン/'97·9·25
6,800円/TAB(マルチターミナル6対応)

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.33

対人プレイは最高に面白い。しかしCPUとのプレイに問題あり。特に、買い物とイベントのテンポが遅すぎる。頭の悪さがPCエンジン時代から変わってないようだ。(群馬県・佐野孝行・21歳)ボンビー大魔王に振り回されっぱなし。資産も年商60億なんて差がつくと挽回不可能だし、金にモノをいわせてカード攻撃するので、嫌な雰囲気になる。(神奈川県・関拓道・21歳)

?着 きゃんきゃんバニー・エクストラ

キッド/'97·10·2
6,800円(18歳以上推奨)/ADV

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

見事なまでに古典的なギャルゲーだ。ここまで割り切っていると、気持ちよくすら感じる。わざと見せないことによって、かえって盛り上がっているエッチシーンも相変わらずだし。ゲームとしてのデキも、かなり良質。古き良き時代のギャルゲーを楽しみたいという人には、かなりオススメの一品です。ただ、それ以外の人にはちょっと……。(東京都・村田和博・23歳)

?着 サムライスピリッツ 天草降臨

SNK/'97·10·2
5,800円(拡張RAM対応)/ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	7.0

プレイ感覚はアーケードと同じだが、迫力がイマイチパワーダウンしてる。どうも、音楽と効果音の音量が低いような気がする。たしかに、ボリュームを上げれば問題はないが、音の迫力というか、奥行きがゲーセンよりなくなっている気がする。それ以外は完璧なぶん残念。読み込みが長いのは、グラフィックがキレイなところで許したい。(岩手県・佐藤和浩・24歳)

?着 御意見無用 —Anarchy in the NIPPON—

KSS/'97·10·2
5,800円/ACT

予想オッズ	?
本誌の平均点	6.33

ちまたにあふれる3D格闘の中では、ダントツにいいデキ。キャラや技の数、バランス等に問題はあるが、独特の世界観が十分に補っていると思う。サターンユーザーで良かったと思わせてくれるソフト。(神奈川県・砂辺光広・19歳)キャラの個性が強すぎて、見てるだけでムカムカする。ただし、対戦はかなりマニアックに戦うことができる。(東京都・井狩誠児・20歳)

場外馬券場 高級馬主の声

●やっぱり「スパロボF」にゲキガンガーは入ってなかったか……(兵庫県・村田晋二・16歳)
●まさかカラオケモードを途中でキャンセルできないとは思わなかったぞ、「F」。(岡山県・宮本篤・19歳)
●「少女革命ウテナ」のゲームをサターンで出してほしいと思うこの頃(結構マジ)。どう思います? 鈴木ドイツさん。(兵庫県・二ノ宮信貴・25歳)

セガサターンソフト総評

「スパロボF」早くもピンチかっ?

今年最大のヒットを飾った「スーパーロボット大戦F」。前評判通りこの読者レースでも初登場1位を飾ったが、オッズがやや振るわなかった分、次号以降の展開が気になるところだ。シューティングマニアの熱狂的な支持を獲得中の2位「怒首領蜂」との差はわずか! 最下位戦線ともども必見だ!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ(セガ/24,800円)	9.7939
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ(セガ/7,800円)	9.3492
3	3	セガサターンキーボード(セガ/9,800円)	9.3008
4	4	リアルアーケードVF(ホリ/3,980円)	9.2112
5	5	セガマルチコントローラー(セガ/3,800円)	9.1391
6	6	SBOMジョイカード(ハドソン/2,480円)	8.9464
7	7	アスキーグリップX(アスキー/2,580円)	8.7659
8	8	セガサターンモデムセット(セガ/14,800円)	8.7604
9	9	ファイティングスティックSS(ホリ/5,980円)	8.73
10	10	バーチャスティック(新型/セガ/5,800円)	8.6613
11	11	ホリパッドSS(ホリ/1,500円)	8.6292
12	12	セガサターンコードレスパッド(セガ/4,800/2.900円)	8.5897
13	13	バーチャガン(セガ/2,900円)	8.5276
14	14	ファイティングコマンダーSS(ホリ/2,480円)	8.4805
15	15	セガサターンツインスティック(セガ/5,800円)	8.4353
16	16	セガサターンワープロセット(セガ/29,800円)	8.1538
17	17	セガサターンコントロールパッド(セガ/2,500円)	8.1473
18	18	ファイタースティックX(アスキー/3,580円)	8.0566
19	19	ファイタースティックX ZERO2(アスキー/3,900円)	7.9111
20	20	SSプロコマンダー(オプテック/3,680円)	7.7115
21	21	アナログミッションスティック(セガ/7,800円)	7.6898
22	22	シャトルマウス(セガ/3,000円)	7.6451
23	23	アスキーパッドX(アスキー/2,580円)	7.4067
24	24	レーシングコントローラー(セガ/5,800円)	7.2122
25	25	スクリーンマウント・サイト(タニオ・コバ/1,200円)	7.0735
26	26	サンサターンパッド(サンソフト/3,480円)	6.877
27	27	SSジョイパッドDX(ビック東海/3,280円)	6.5957
28	28	バーチャスティック(セガ/4,800円)	6.382
29	29	SGトルネードスティック(イマジニア/4,980円)	5.4615
30	30	SGトルネードパッド(イマジニア/2,980円)	5.4556

着順予想ゲームでワンチャンス!

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名(※正解者多数の場合は抽選で)に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、注目のチチ揺れ対戦格闘(?)「デッド オア アライブ」だ。早くも品切れ必至というこの作品は、はたして何着で登場するかな? 右の例のように書いて送ってくれ。

今号の着順予想

「デッド オア アライブ」は何位だ?

【隊長さんの予想】うむむ〜。これはズバリ8着。どうよ。
【謎の予想屋の予想】オレはもうちょい上の4着でいくぜ。

10/17号当選者 10/17号着順予想「スーパーロボット大戦F」は、隊長さんバッチリ賞の1位で決着。正解者は15821名。超大抽選によるソフト1本の当選者3名は、神奈川県・佐藤武くん、滋賀県・最上孝弘くん、岐阜県・山本昌明くんに決定だ。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『サタマガ』編集部が指定したソフトのオッズ(読者平均点)が、初登場時に何点になるかを予想してくれ(※小数点4位まで可)。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本(ピタリ賞なら2本!)あげるぞ。今週は斬新なシミュレーション新作「Tactics Formula」の予想をしてもらうぞ。このゲームの初登場オッズは、はたしてどうなるかな? 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

「Tactics Formula」は何点だ?

【隊長さんの予想】これは、うーむ。8.4529とかで。
【謎の予想屋の予想】俺はもうちょい下。8.1629ね。

10/17号当選者 10/17号着順予想「エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ」は、隊長さん近似の8.8751で決着。今回の予想もピッタリ賞が1人いたぞ。お見事ピッタリの愛媛県・池田弘子さんには特別にソフト2本送っちゃうぞ!

セガサターン読者レース 参加者大募集中!

ハガキの書き方例

〒103 中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
『セガサターン読者レース』係
(住所)(TEL)
(氏名)(年齢)

《記入例》
★発売前のソフトの評点をしたらボツだよ!要注意!!
(セガサターンソフト:5本まで)
・サクラ大戦(10点)
・バーチャコップ2(10点)
・新世紀エヴァンゲリオン2nd Impression(9点)
・レイヤーセクション(9点)
・学校の怪談(2点)
(周辺機器も募集中!)
(コメント)(ほしいソフト名)
デッド オア アライブ、着順予想:13着
「Tactics Formula」オッズ予想:6.3122
※応募券がないとボツだよ!

今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとして、A:パワーメモリー&ジョイスティック、B:コードレスパッド2個、C:ジョイスティック2本のいずれかのセットとお好きなサターンソフト1本をプレゼント。応募者は、①ハガキに応募券を貼って、②やったことのあるソフトに評点をつけ(最大5本、発売前ソフトの評点をしたらボツ! なお、サターン用周辺機器も臨時募集中)、③コメント、④着順予想、オッズ予想、欲しいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、当コーナー内でするよ。今号の応募締切は10月23日(当日消印有効)だ。

今号の特別プレゼント!

3つのコースから選択可能!

上にあるA、B、Cの3つのコースの中からプレゼントのセットを選ぶのだ。ハガキに好きなコースを選んで、欲しいソフトも記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

10/17号当選者 10/17号応募者プレゼント(A、B、Cコース+お好みソフト)の当選者は福井県・西田和宏くん、群馬県・佐藤里恵さん、新潟県・山田誠子さん、青森県・相沢孝弘くん、岩手県・松永渉くんの5名だ。おめでとう!

【で、お約束……】「さーて、次号サタマガさんは?」「10月24日発売。祝日進行も乗り切ったぜ! 次号は期待の新作の話題がまたまたドッとやってくるぞい。ギリギリまで粘って作るサタマガ独自製法(かなりムチャ)の記事を乞うご期待ッ!」「またまた290円で、サービスサービス♪」

読者レース応募券 10/31号

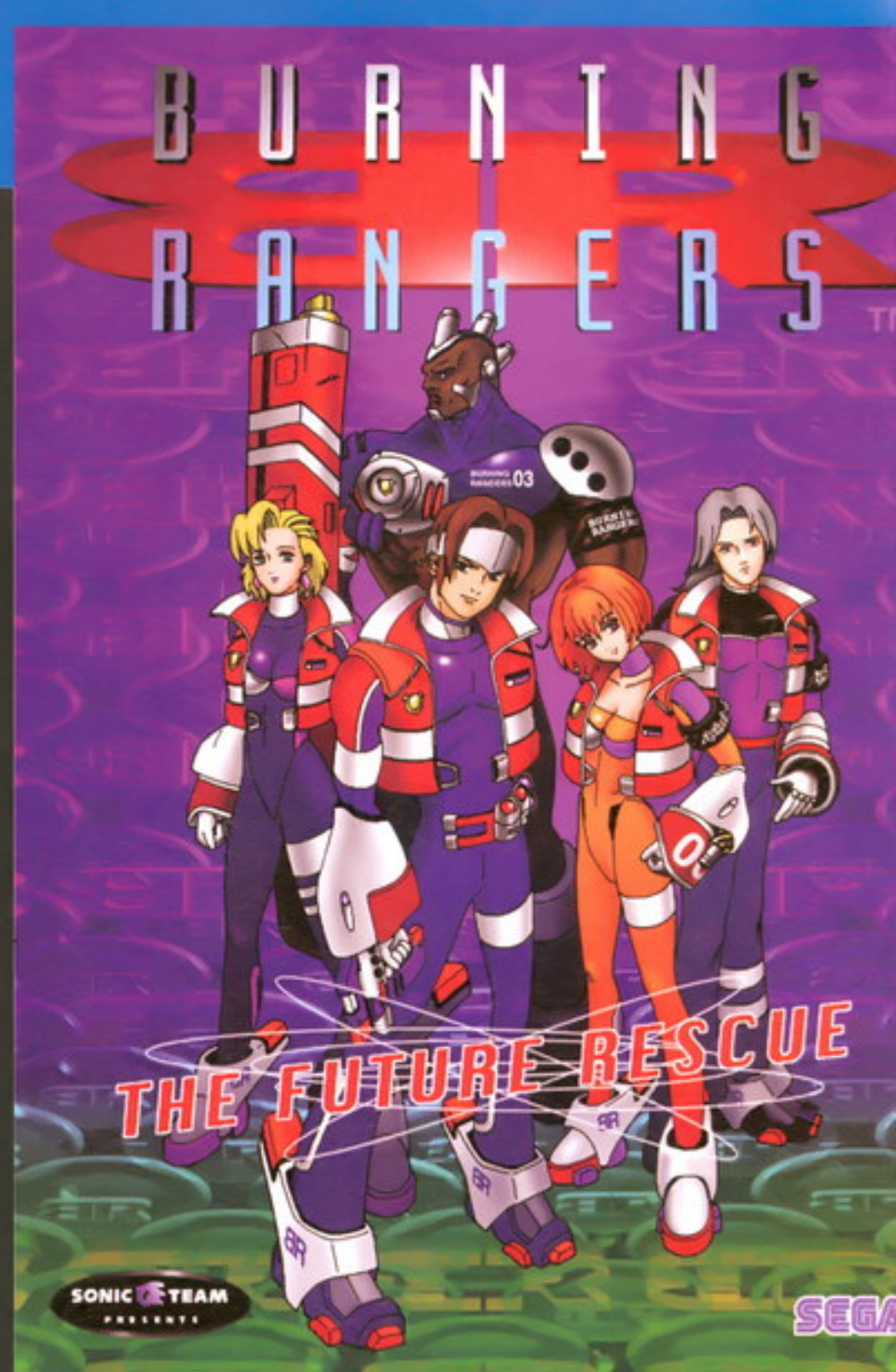
早くも話題沸騰!! 緊迫のアクション!

BURNING RANGERS™

バーニングレンジャー

特報 SPECIAL REPORT!!

- セガ●今冬発売予定
- 5,800円
- アクションゲーム
- マルコン対応

東京ゲームショウ会場での公開から1カ月半、早くも話題沸騰の「バーニングレンジャー」。今回はゲーム全体の流れと、彼らの能力に迫るぞ! 注目のサウンドインタビューも必見だ!

暴走マシンと巨大植物との激しいバトル!

ステージ1のシーンを公開

前回の紹介で伝えることのできなかったゲームの流れとオペレーションの一部をステージ1のシーンとともに紹介していくぞ。

必見!! サウンドチームへのインタビュー敢行!

今回は、ゲームショウで熱いライヴを見せてくれたサウンドチームへのインタビューを敢行。本誌でもおなじみの幡谷氏と佐々木さんに、AM2研光吉氏を加えて、NYレコーディングの秘話をうかがった。

BURNING RANGERS PROLOGUE 巨大なエネルギー

ゲームショウでは迷路の中を自由に歩き回って炎を消火するのみのバージョンだったが、現在では各ステージでのイベントや敵キャラなども徐々に完成してきている。今回はステージ1となるエネルギープラントでの作戦を、バーニングレンジャーたちのセリフを交えて紹介していこう。ゲーム自体の大まかな流れは、これで理解してもらえるだろう。

プレイヤーはショウかティリス。キャラによってストーリーも変わる⁉

「クリスより各員へ、エネルギー炉が非常に危険な状態に突入。各自、非常用ポートから進入、速やかに行動を開始して」

MISSION 作戦

ナビゲーターのクリスの指示によってレンジャーたちは作戦遂行ポイントへと突入していく。

バーニングレンジャーの5人に与えられる最初のミッションは、エネルギープラントの火災事故。プラントの活動を停止させるとともに、その中に残された人々を救出しなければならない。予測不可能な災害に、5人の勇者が立ち向かっていく。

「ビッグだ。前方に障害物があるため進行不能。強制排除を行う」

ACTION 行動

崩れる床、燃え上がる炎、そして行く手を遮る暴走ロボットたち……。華麗な動きでこれらを回避し、冷静沈着に救助活動を遂行する。クリスのナビゲーションにも耳を傾けよう。

プラントの中は入り組んでいるうえに、炎や建物の崩壊によってさらに複雑になっている。ミッションを的確に遂行するためには、素早いアクションとクリスのナビゲーションは必要不可欠だ。壁の間を駆け抜け、崩れた床を飛び進むレンジャーたち。燃えさかる炎は、彼らの標準装備である消火銃によって次々と鎮火されていく。そして彼らの耳には、常にクリスの声が響き、プラントの最深部にある制御室へと確実に導いてくれる。よほどのことがない限り、迷ってしまうことはないはずだ。

RUN & JUMP（走る！ジャンプする！）

アナログ入力により足場があればどこでも移動できる。歩行→走行と速度調整も可能だ。地形の端はオートジャンプで自動的に跳べるが、もちろん自分でジャンプすることも可能。また、ジャンプが届かなくても左のようにつかまってくれる。

EXTINGUISH（消火）

彼らの腕部に装備された消火銃を撃つことで、燃えさかる炎を鎮火できる。連射も可能だが、チャージして威力を増大させることもできる。

敵すべてを破壊する必要はない。フットワークとジャンプを駆使してかわすのもひとつの手だ。最良の手段を考えよう。

CHECK POINT 実際のオペレーションはどうなる？

ゲームショウで触れることができたバージョンはマルコンでの移動とボタンでの攻撃、ジャンプが操作のメインだった。これまでのソニックチームのゲームのコンセプトの「誰にでも理解できる操作」がさりげなく見える。バーニングレンジャーたちはアナログキーで自在に操作でき、ジャンプ中にもう一度ボタンを押すと空中での2段ジャンプが可能だ。消火銃は連射とチャージしてのショットが可能。チャージしてのショットは、一番近い対象物をオートでロックオンするようになっている。注目のオートジャンプシステムは、慣れればなかなか快適。オプションなどで変更できればさらに理想的かもしれない。気になったのは視点。基本的にオートなのだが、チャージ時にキャラが対象物のほうを向いてしまうため、一部LRで視点を変える必要があった。これについては現在検討中とのことだ。

マルコンでの操作はソニックチームも推奨している。アナログ入力が非常に快感である。

が紅蓮の炎へ姿を変える瞬間

「こちらショウ！要救助者を発見。転送する。座標セット！」

転送システムによって、救助は迅速に行われる。自らの任務の充実感を実感できる瞬間だ。

プラントの各所に取り残された研究所員はプラントの奥へ進んでいく時に発見することも。救助は彼らのもとに近寄るだけで転送システムが起動し、一瞬にして行われる。できるだけ多くの人間を救出しよう。

救助の場面は画面がビスタサイズになり、強制的に展開する。半透明の円筒状のフィールドが研究所員を包み、転送は完了。救助シーンだけでなく、なんらかの別のイベントシーンも用意されているとのこと。左の上の写真の人物はプラントの博士の助手だということだが……。

RESCUE 救助 07

「こちらリード、暴走中の作業ロボットを破壊。こちらの被害はなし」

レンジャーたちの「敵」として存在するのは、災害が引き起こすさまざまなハプニング。災害現場では何が起こるかわからない！

彼らの眼前に迫るのは、プラントに配備されていたHST-2000ワーカーBというタイプの作業用ロボットだ。火災によって暴走した彼らを止めるのは、破壊する以外に手はない。消火銃を使い、足を止めていこう。

ATTACK 攻撃

P.19のＣＧで姿を見せていた作業用ロボットが暴走しプラントを破壊している。速やかに暴走を止める必要がある。

暴走ロボットワーカーB

「どうしたんだ、クリス！」「何なの、これ、コンピューター付近に巨大な生命反応？」

災害現場の最深部に潜む正体不明の存在。これまでの相手とは比べ物にならないほどの強大な何かが待ち受けている。この刺客を制圧することができれば、ミッションは完了となる。

プラント最下層へとたどりついた彼らの前に得体の知れない巨大な物体が現れた。制御室に巣くっている巨大植物アネモス。自らの意志で動き、近づくものを花弁から吹き出す白い炎で焼き尽くしてしまう。こいつを倒すことができなければ、プラントの鎮圧は不可能だ。

CONTACT 遭遇

意図的に作られたものなのか、自然に発生したものなのか、その正体はまったくの不明。だが、ミッション遂行の妨げになることは間違いない。強制排除しよう。

巨大植物アネモス出現！

BURNING RANGERS™ ABIRITY

バーニングレンジャー驚異の能力に迫る!!

通常のレスキュー隊には不可能な数々のミッションを遂行するバーニングレンジャー。鍛えられた彼らの能力は一体どのようなものなのだろうか。ここではバーニングレンジャーの能力と、彼らの身を包む装備について検証していこう。

転送装置は現在位置の座標確認後、目標を別の場所へと転送する装備だ。

FIRE EXTINGUISHING GUN 消火銃 強弱が調整可能な銃

バーニングレンジャーが消火作業を行うために不可欠な装備。腕部に装備され、ノズルから消火剤を発射する。出力を調整し、火災の大きさに応じてパワーをコントロールすることが可能。男性レンジャーのものはそれぞれ形状が異なるが、これは各自の体格や好みによるものと思われる。女性用は腕のアーマーに銃が内蔵されている。

高圧で前方へと発射される消火剤は、ときには攻撃手段として用いられることもある。

BURNEER バーニア 永久機関を利用したユニット

バーニングレンジャーが背負っているバーニアユニットは、彼らの上方向への移動を助ける。半永久エネルギー「マスタバラクサ」を動力とし、跳躍中に任意に噴射することで2段ジャンプを可能としている。飛行することはできないが、空中ではある程度の制御ができ、狭い足場にに乗るのも容易だ。この装備もバーニングレンジャーたちの体格によりそれぞれ大きさが異なっている。

[マスタバラクサ]

近年開発されたエネルギー機関。公害を起こすことなく、半永久的に効果を持続する。プラントでの事件はこのエネルギー炉での火災が原因となっている。

SHIELD シールド 耐熱・耐煙性に優れた防護服

バーニングレンジャーの体を護るものは、身につけている防護服だけではない。完全な耐熱、耐煙能力を持ったシールドシステムが彼らの体を包み込んでいるのである。それによって炎に極限まで近づくことが可能となり、救助活動が行えるのだ。彼らの機敏な行動を見る限り、動きなどにはまったく支障のないシステムであるようだ。

炎に対しては完璧なシールドではあるが、限界もある。燃えさかる火炎の中を長時間活動するのは難しい。銃での鎮火が必要だ。

NAVIGATION 通信システム 相互通信が可能の無線通信機

バーニングレンジャーたちを導く通信システム。どのような機構が用いられているのかは不明だが、いかなる場所にいようとも途絶えることはない。ナビゲーターのメインシステムを軸に、任務を遂行する4人の相互通信が可能で、メンバーの状況をいつでも知ることができる。また、各々の目では直接確認できない周囲の状況や、救出すべき人物がいる場所への最短距離を伝えてくれるのもこの装備の役目。ミッション遂行中は常に耳を傾けておく必要がある。

ナビゲーター クリス・バートン

チームのリーダーであるクリスは唯一、現場に赴くことはない。冷静な判断力と亡き父親譲りの統率力を買われ、チームを指揮するナビゲーターとして入隊した彼女は、メンバー4人の状況を的確に判断し、迅速にミッションを遂行できるように指示する。ナビゲート時の声はクールだが、心は常にメンバー全員の安否を気遣っている。

BURNING RANGERS™ SOUND

サウンドチームが語るバーニングレンジャー

レンタヒーローとは違った意気込みで歌いました(光吉)

──今回は、主題歌にAM2研の光吉氏が参加されてますが、これはどんな形で具体化していったんですか?
幡谷■元々僕らは、プライベートでバンド(D.A.T.)をやっていたということもあって、僕自身光吉の歌は細かい所までよくわかっていたんですよ。だから、いつか仕事でも実現できるといいなと思っていたんですが、タイトル的に難しかったですからね。今回はその熱い歌がまさに適役で、すんなりと決まりました。
──今回の歌は、ヒーローものということで、今までなかったですよね。
光吉■僕も画面や内容をほとんど知らされないうちに曲のカラオケだけを聴かせてもらったんですけど、それを聴いた限りではぜんぜん“戦隊モノ”っていうイメージは浮かんでこなかったんですよ。すごいクールで、どうもそのへんが一致しなくって。で、画面を初めて見たのがゲームショウのときで(笑)、そこで絵を見て、ああだからこういう曲なんだなって納得できたんです。僕自身も戦隊モノを歌ったつもりはなかったですし、変な話ですけど、「レンタヒーロー」みたいな感じでもない(笑)。
──歌を作る際のコンセプトや気をつけた部分はありましたか?
佐々木■詞を作るときに、ゲームのストーリーがあって、それにいくつかキーワードがあるんです。それから連想される言葉を組んで作っていくんですが、それに関していちばんうるさいのが大島(直人)さんで(笑)。大島さんの中にある世界にするのにすごく苦労しましたね。
幡谷■いわゆるアニメの主題歌のような勢いだけの曲ではなくて、もっとゲーム全般のストーリーや世界観を深く感じることができる内容にしました。でも、もう一方ではイケイケゴーゴーノリのテーマソングを別に作って、それもニューヨークで録ってきたんです。
──そちらもボーカルは光吉さんが?
幡谷■まだ実ははっきり決まってないですが、ニューヨークで録ってきたのは「クリスマスナイツ」の「ドリームスドリームス・アカペラ版」を歌った方がメインボーカルなんです。これはぜひこのまま生かしたいと思ってますが、光吉に歌ってもらうバージョンもレコーディングしようと思ってます。
──ニューヨークレコーディングの様子もお聞きしたいのですが。
幡谷■今回は歌が全部で3曲ありまして、それを録るにあたって、打ち込みではなく人の血の通った音楽を主体にしたかったんです。また、全世界にも対応できるということも考えて、本場の音を使ったんです。
──苦労した部分はありましたか?
幡谷■レコーディングには2週間ぐらいかけたんですが、制作に対する苦労はほとんどなかったんですよ。というのも、N.Y.レコーディングをプロデュースしてくれたディレクターの小杉さんという人がこちらの意図を理解してくれていて、僕の持っていったトラックを確実にクオリティーの高いものにしてくれるという感じで、絶大な信頼をおける人だったんです。それに対する緊張感がストレスになったぐらいですかね。
──3曲ということは、もう1曲は佐々木さんがショウで歌われた…?
幡谷■そうですね。彼女が歌う曲はエンディングです。
──歌い手としては、ここを聞いてほしいなという部分はありますか?
光吉■以前「オンザボーカル」っていうアルバムをやったときに、自分的に限界のキーの上を歌ってたんですけど、今回のバーニングレンジャーにも、結構きつい部分が何ポイントかあるんですよ(笑)。逆にそれがすごく良い感じで出ているんで、僕の高い声を出すクシャクシャの顔を想像していただきながら聴いてもらえるといいですね(笑)。
──最後に、曲についてのことも含めて、みなさんからひとことずつお願いしたいのですが。
光吉■これからレコーディングなんですけど、そのニューヨークで録ってきたオケが強力なんですよ。それに負けないようにがんばろうと思ってます。コンシューマ(家庭用ゲーム)のメリットを最大限に生かして、彼とのコンビを作っていければと(笑)。
幡谷■日本語の曲をやるのは今回初めてのことだし、それがどのように受け入れられるかということを楽しみつつ、がんばります。
佐々木■今までは自分の好きなように作ってたんですけど、今回みたいに注文があって職人みたいに歌詞を作ることは初めてだったので、それがすごく面白くて、またそれを光吉さんに歌ってもらって、自分なりのこだわりがうまく歌になってきたときに、これはいけるかもとか思っちゃって(笑)。「ナイツ」のときは、私の作った日本語の歌詞を英語に訳したものを使用したんですが、今回は自分が作る詞をそのままということで、すごく気合いが入っています、青筋立てて(笑)。
──エンディングも必聴ということですね。期待しております。

サウンドディレクション
幡谷尚史
「ナイツ」以来の登場の幡谷氏。今回は、主題曲の作曲&ディレクションを担当。

テーマソングボーカル
光吉猛修
幡谷氏とは同期入社でバンドD.A.T.のヴォーカルとしてプライベートから交流。

作詞
佐々木朋子
セガプレスも好評の佐々木さんは作詞を担当。実はD.A.T.の大ファンだとか!?

サウンドはN.Y.でレコーディング

超一流スタッフが集結!

インタビューの中でもうかがったとおり、光吉氏と佐々木さんの歌う主題曲のカラオケと、ヴォーカル入りの挿入曲の収録はなんとニューヨークで、総勢17名ものスタジオミュージシャンが結集しレコーディングが行われた。スティングやマライヤ・キャリーなどのアルバム制作にも関わった著名ドラマーのオマー・ハキムをはじめ、「クリスマスナイツ」の「DREAMSDREAMS」のコーラスアレンジを手がけたマーロン・サンダースなど、錚々たる面々が参加している。

ドラマーのオマー・ハキムは、さまざまなジャンルの楽曲をこなす超メジャーアーティストだ。

海外版の主題歌を歌うヴォーカリストのデニス・セント・ジェームス氏。日本版ではこの曲を光吉氏が歌う

挿入曲を歌うのはマーロン・サンダース氏。マイケル・ジャクソンのステージに参加したこともある。

幡谷氏の隣にいるのがNYプロダクションのディレクターの小杉氏。

ゲームショウで初お披露目された主題曲。ゲームで聴くことができるまで、しばし待て!

【バーニングレンジャーはみだしニュース】光吉氏が歌う主題曲をバックに展開するデモムービーが、ソニックチームのホームページでダウンロードできる。熱唱をいち早く聴いてみたい人は、チェックしてみよう。(http://www.sega.co.jp/sonicteam/)

待ち望んだ謎
—— MYS

プレイステーション、セガ

RIV

THE SEQUE

PlayStation

SEGASATURN

がここにある。
T再び――
サターンで未知なる世界へ…

VEN™

L TO MYST

ENIX

CYAN PRODUCTIONS

SUNSOFT®

株式会社エニックス 〒151東京都渋谷区代々木4-31-8 ■ゲーム専用お問い合わせ☎03-5352-6466 ※電話番号は正確にお願いいたします。

特報 SPECIAL REPORT!!

類希な美しいグラフィックスと重厚な音楽が織りなす

サターン登場と同時にリリースされた名作「MYST」(ミスト)の後継作が、満を持して登場する。この「RIVEN」(リヴン)は、ビジュアル、サウンドともに前作を遥かに超えたスケールで仕上がり、続編を待ち望んでいたファンの期待に十分応えられる内容となったようだ。それではさっそく、「RIVEN」の世界をお見せしよう。

RIVENの世界をあ

物語はアトラスの部屋から始まる

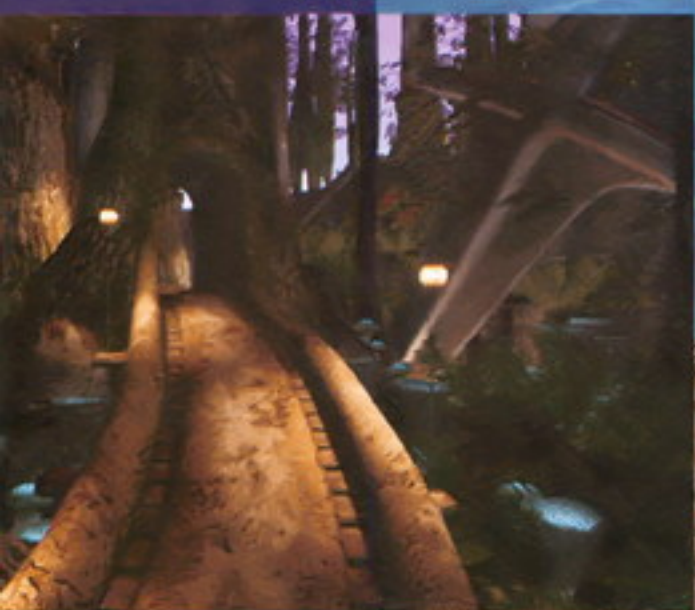
最も恐れていたことが現実となってしまった……。その影響は、想像よりもずっと広範囲に及んでいるようだ。できるだけ早く、すべての者達を“リヴン”から退去させなくてはならない。すべてが崩壊してしまう前に……。

最大の問題は私の父だ。そして父に捕らえられている親愛なる私のキャサリン、彼女の運命はいったいどうなってしまうのであろう。父の、ゲーンの腐りきった手口を出し抜くためには、私だけでは力不足ではないだろうか……。まだ時間は残されている。今のうちに誰かを……、“リヴン”に送り込む誰かを見つけ出さなければ……。

永遠に未解決の争いによって「ばらばらに引き裂かれた世界」、類希なる美しさ、陰謀、そして裏切りの世界に飛び込む準備をするのだ。その旅は、ディープ・ブルーの空に雲が浮かび、うねった海水が光を放つ、果てしなく荘厳な世界を行くことになるのだろう。だが、あらかじめ警告しておく。すべては見たとおりのものではない。その土地には、見捨てられた孤独な者達、想像を絶する生き物が住みついている。深い闇に包まれた秘密が、至るところに隠されているのだ。君の使命を成し遂げるためには、最大限の洞察力、理解力、判断力が必要とされる。そして、“リヴン”の世界を自分のものにしなければならない。その時はじめて、真実が見出され、そして世界が救われる。

“リヴン”の世界は永遠であり、畏怖や驚嘆の念を起こさせるもの。君自身はこの使命が難解であると感じるだろうか。だが、恐れずに進んでほしい。君の助けが必要なのだ。さあ、未知なる世界に足を踏み入れる準備をするのだ。

10,800秒を超えるムービーと7,000枚におよぶ世界最高峰の画像

なたのものに・・

閉じられた楽園に挑むのはあなた……

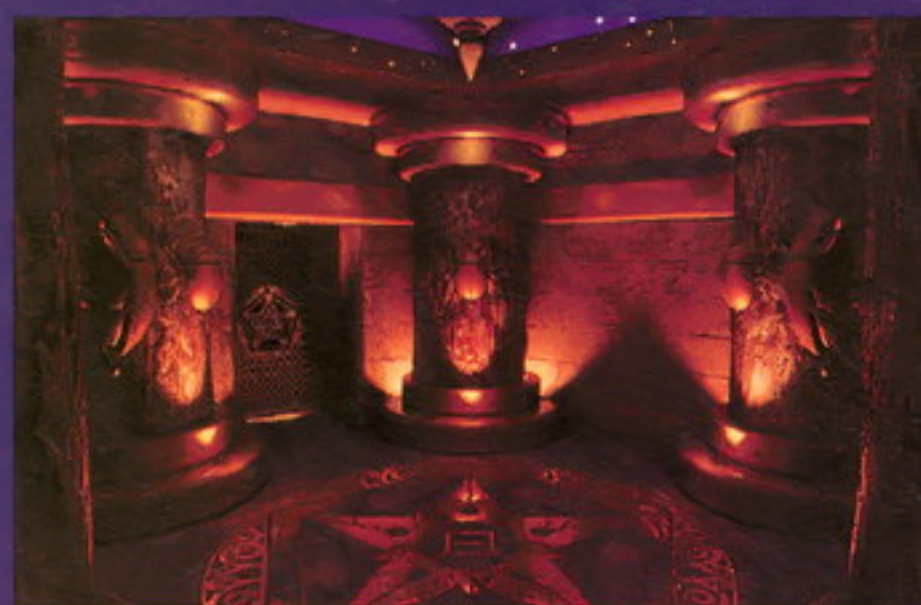
物語は前作「MYST」のエンディングから始まる。プレイヤーはアトラスの依頼を受け、再び美しい静寂の世界へ降り立つ……。実写を超えた写実表現、リアルを超えたリアリティ、ここにあるのは心の風景そのもの。楽園の崩壊を食い止めるのは、あなた自身だ。

まだフロッピーディスクが主流だったPCゲーム業界において、前作「MYST」のMacintosh版は、CD-ROMという媒体をいち早く取り入れ、仮想空間の可能性を我々に示し、その結果アドベンチャーゲームの最高峰と称えられた。そして、サイアン社の技術力とミラー兄弟の名は世に広まった。「RIVEN」はそういった世界最高水準のCG技術を誇るサイアン社のスタッフが、サンソフトの協力のもと開発を進めてきたのだ。

しかし、今回の壮大なスケールのゲーム観、美しいグラフィックは前作の比ではない。もともと彼らのゲーム制作に対するこだわりは、非常に強いものがあったが、開発機材がグレードアップしたこともあり、木の葉１枚、木目の微妙な質感までも十分に描かれている。それは、単なるグラフィックのクオリティの問題だけでなく、独自の生態系によって構成され、なおかつゲームの進行上重要な意味を持つというのだから、驚異という他ないだろう。その複雑な世界観を再現するため、CG画像は7,000枚、ムービーは３時間を超え、なんとCD-ROM５枚組という形でようやく収まる膨大なボリュームとなった。

さらに、「RIVEN」の世界をより体感できる要素がマルチトラックサウンド。雰囲気を盛り上げる数々の効果音に加え、控えめでいて心に刻まれるこのサウンドは、「RIVEN」の静けさをより際立たせる。

さて、サターン版は発売に向けて開発も佳境に入っている。完成度は70％で、現在バランス調整を行っているという。その調整にも加わっているのが、今回販売を担当するエニックスだ。ヒット作を多数手掛けてきた同社の手腕にも注目したい。

森に続く道をひたすら進んでいく。足元には地球のものとは異質な植物。右側の墓標のように地面にささった人工物が目を引く。

入る者を陰鬱な気分にさせるゲートルーム。柱の虫は設計者の趣味か。ここには、我々には理解し難い文化があるようだ。

圧倒的な広がりを持つ空、そして海。ちぎれた雲が水平線に吸い込まれていく。前景のドームには、何が待っているのか。

RIVENの世界観とは…

プレイヤーを“リヴン”の世界へと導くアトラス。そういう彼の一族は「ドニ」と呼ばれる偉大なる世界の末裔。彼らは特別なインクと本を使って世界を記述することで、それを現実のものへと変えてしまう力を持っている。“リヴン”は彼の父であるゲーンが創世した世界。ゲーンを捕らえるため、プレイヤーが手渡されるのは前作にも登場した「牢獄の本」だ。プレイヤーは記述を続けなければならないアトラスに代わり、ゲーンに挑む。

異なる世界もこの本でリンクされている。それぞれの本を手に取ることで、我々は移動可能となる。

プレイヤーの五感に挑戦する知的アドベンチャー

ビジュアルに訴えた平面的な世界というわけではなく、この“リヴン”には文化という奥行きが感じられる。言語体系、数字の概念、生活習慣、移動手段、動植物の生態……覚えるべきことは多いが、世界観の深い理解なくして先へ進むのは難しい。

例えば、「RIVEN」では移動や会話、調べるといった行動はすべて画面をクリックするだけで行われる。アイテムを持ち歩くことも基本的に発生しない。その代わり、重要な情報は自分で記憶するしかないのだ。

しかも、ヒントが1カ所から見つかるとは限らない。1つの仕掛けを動かすのに、その世界の隅々まで歩き回るハメになることも考えられる。また、ヒントは文字だけとは限らず、記号や数字はもちろん、時には音が重要になってくることさえある。

これらの複雑な謎を解き明かすには、異世界に対する順応力、情報に対する注意力、収集した情報を組み立てる構成力など、さまざまな能力が問われることになるだろう。「RIVEN」はその美しい外見とは裏腹に、プレイヤーの知性に鋭く挑戦してくる、実に刺激的な空間だ。

“リヴン”では、この本は文字どおり情報を与えてくれる“本”の場合と、別空間への“扉”の場合がある。両者の違いに注意したい。

前作に登場した地底船によく似ている。やはり乗ることができるのか。こういったメカニカルな乗り物もこの世界にたくさん登場する。

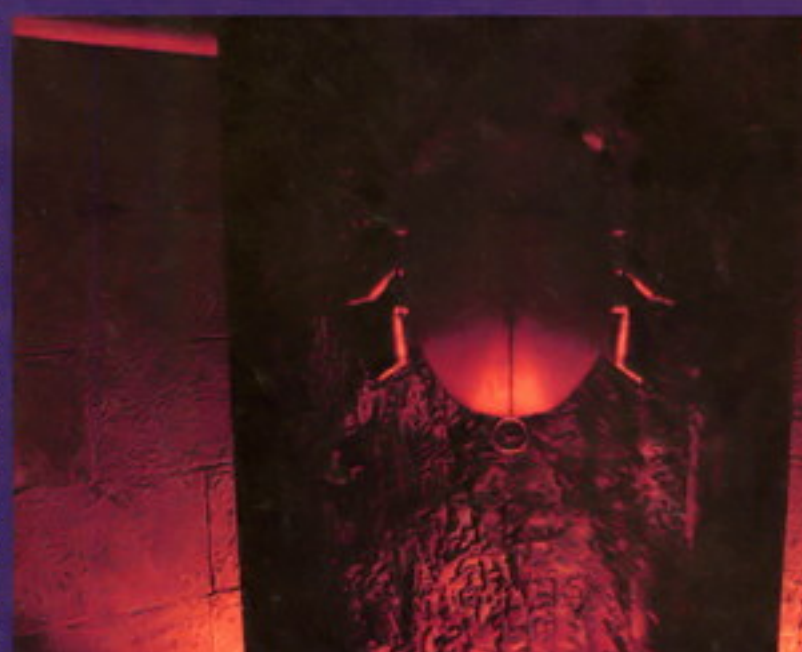
仕掛けに対する解法は必ず同じ世界に隠されている。ここで必要なのはヒントをヒントと気づく注意力。メモは忘れずに用意したい。

もちろんすべてが謎解きの対象というわけではなく、無意味に稼動する道具もある。

人類の理解を超えた!? 未知の生物たち

“リヴン”の世界には、独自の生態系を持つ、大小さまざまな動植物が登場する。限りなくリアルでありながら、今まで我々が目にしたことのないような異郷の生物達。正直、その姿は我々に大きな不安を与えるだろう。しかし、プレイヤーが自らの使命を成し遂げるため（すなわち謎解き）には、これらの生態を理解することが、最も必要となるのだ。

回遊するサナー。水生恐竜のようなヒレが見えるが、クジラのような口も持っている。

さまざまな道具にその姿が登場するビートル。何か象徴的な意味合いを持っているのか。

この頭骨は“ワーク”と呼ばれる動物のもの。滅びを予感させる異様な進化の形態なのだ。

BACK TO MYST

世界中のアドベンチャーに影響を与えた不朽の名作

主人公は本に触れ、謎の世界に迷い込んでしまう。そこは頭上にカモメが舞い、穏やかな波の打ち寄せる桟橋。いったいどうすれば元の世界に戻れるのか……。こう、何のヒントも与えられないまま、唐突に物語は始まる。全世界で350万枚を超えるセールスを記録した「RIVEN」の前作「MYST」。一人称による視点や画面をクリックすることで移動・検索が可能なシステム。本作はテキスト重視の従来のアドベンチャーと一線を画すものだった。「MYST」を構成する幻想的かつ緻密なグラフィックによって、この世界が実現したのだろう。

ミスト島にはさまざまな形態の仕掛けが用意されている。背後にある法則性を探りだし、移動範囲を広げていく。

待ち受けるのは静寂、そして…

重厚な雰囲気が漂うオフィス。ここでは、どのような仕事が行われるのだろうか。我々の世界同様、見晴らしの良い部屋には高い地位の人間が出入りするのかもしれない。

これまで見てきたように、“リヴン”は大変美しい、まさに“楽園”である。気候は実に穏やかで、心を乱す騒音もない……。しかし、アトラスの言葉にもあるように、すべては見かけどおりではない。非常に高度な技術に裏打ちされたメカニック、悪趣味とも言えるデザインの建造物、貴族志向の部屋……。ここには確かに何者かの意志が息づいているようだ。“リヴン”の世界には絶対的な悪としてゲーンという人物の存在がある。具体的にどういった役割を担うのかは、まだ明確ではないのだが、キャサリンが捕らわれているということはプレイヤーが同じような境遇に陥る危険性は、十分考えられるわけだ。ゲーンがこの世界に仕掛けた狡猾な罠をかいくぐり、一矢を報いる日は果たしてやってくるのか。

キャサリンを見つけ、ゲーンを捕らえる……。最終的な使命は十分にわかっているものの、放り出されたのも同然にこの世界にやってきたプレイヤー。初めは勝手がわからず、ただ当てもなく彷徨うだけだった。

この「RIVEN」の世界には、ストップという形のゲームオーバーは存在しない。一見袋小路に見える場所に迷い込んでしまっても、そこから脱出する手段はどこかにあるのだ(一部例外を除いてだが)。ただ問題は、プレイヤーがそれを見つけられるかということ。もちろん、時間制限といったものもなく、自分の思いつく限りの方法を試すことができる。しかし、どうしても先に進めなかったら……、プレイヤーは永遠にそこに立ち止まるしかない。自分の狂気と向き合いながら、一生を耳の痛くなるような静寂の中で過ごすしかないのだ。

制作メーカー
サイアン社のスタッフより

CGアーティスト、アニメーター、プログラマーから構成される「RIVEN」の制作チームは4年間もの歳月を費やし、ついにプロジェクトの完成に近づきつつあります。

我々が '93年後半にリリースした「MYST」は、CD-ROMエンターテインメント・ソフトウェアの最高傑作として、広く認識されています。その非直線的なゲームプレイ、第一人称の視点、最小限のインタフェースはコンピュータ・エンタテインメントのジャンル全体のニュースタンダードに定義づけられるものと自負します。今日に至るまで、古今を通じてPC市場で最も売れたコンピュータゲームとして今もなお、君臨しているのが「MYST」なのです。

前作「MYST」はヴァーチャルワールドがどれほど実現可能なものかを、まさに証明してくれた作品でした。しかし、驚くべきことに、前作「MYST」の世界は「RIVEN」の世界の10分の1程度でしかない。それは表現手段、設定、謎のスケールなど、すべての面において言えること。そして、これに基づき「RIVEN」では、リアルで夢中になってしまうような細部を、新たなレベルまで押し上げつつも、そのこだわりがあらゆる方面に反映させているのです。細部まで導入されている、ナチュラル・フォームやテクスチャーは、自然のまま、実物そっくりの表現形式や基調、触感を再現するということを極めていると言えるでしょう。

島々の景観も、まるで実写と思わせるくらい、あるいはそれ以上に本物らしく表現されていますし、1枚1枚の植物の葉に至るまで、まるで実写のような描写になっているのですが、それはまた地球上のどこにもない、まったく異世界のデザインになっていると言えます。地面、崖の急斜面、そして丘などの鉱物は、土と植物、そして石のテクスチャーで覆われているのです。これらをごくベーシックな3Dモデリングにまで分解していくと、物語の中心となる“リヴン島”だけでも、なんと250万個にも及ぶトライアングル・ポリゴンで表現されています。

「RIVEN」の世界の大海は本物そっくりの雲が、その姿や影を投げかけています。視点の角度と水の深さによって、水面下のサンゴ礁までも見ることができます。このような作り込まれた世界による視覚効果は潜在意識にまで影響を与え、あたかもその世界が存在しているかのような錯覚を与えます。静的なさざ波、鏡のような輝きで反射する水面の他にもフラットなトーンの空が控えめな雰囲気作りに役立っているわけです。

東京ゲームショウの前日、9月4日に六本木・ヴェルファーレで華々しく行われた発表会に出席したサイアン社の面々。

「RIVEN」は「MYST」を創り出した時と同じ姿勢で作られています。でき得る限り、最高に夢中になれるものを、という姿勢で。

ランド・ミラー氏(ゲームデザイナー)

「MYST」で得た名誉の上に居座ることには、私は満足しない。

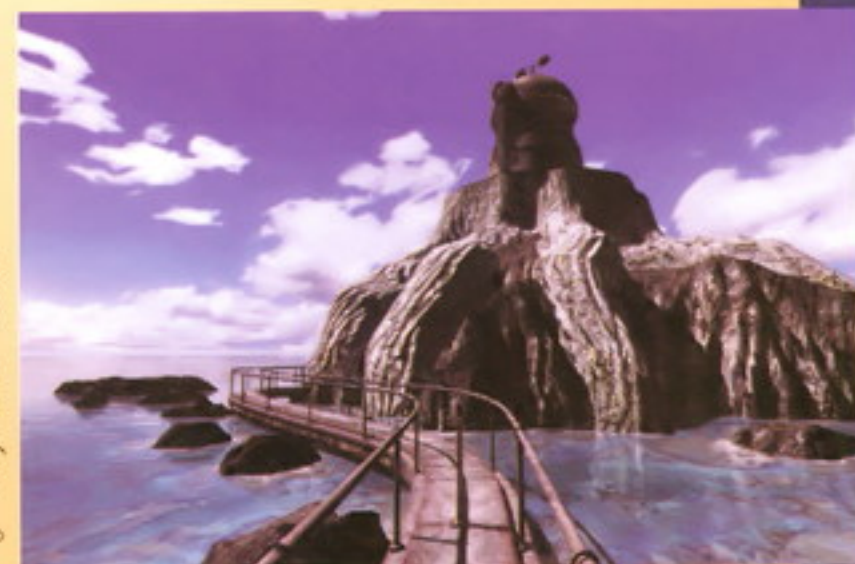
ロビン・ミラー氏(ディレクター)

住人との出会いがもたらしてゆくもの

プレイヤーがひたすら孤独な旅を強いられていた「MYST」と違い、この「RIVEN」は幾人かの住人が物語に登場する。3時間に及ぶムービーの中には、彼ら住人との会話ややり取りも数多く含まれているようだ。“リヴン”はゲーンの創世した世界であり、彼らのような登場人物も同様に創作だが、もしかするとプレイヤーのように別の世界から迷い込んできた旅人かもしれない。

登場人物もヒントを与えてくれる水先案内人となるのか、敵対する邪の手先なのか、プレイヤーとの関わりは今後徐々に明らかになってくることだろう。しかしここから先、プレイヤーが直面するであろう絶対的な孤独を束の間和らげてくれるのは確かだ。

すべてを見る、まずはそこから始まる

壮大な世界観と緻密なディテールによって構築された世界、それが“リヴン”。従来ありがちだった平面的な背景とは異なり、同じ場所でも視点の角度によって違った顔を見せてくれる。まずは、観光気分で探索できる範囲を散策するとよさそうだ。そこで、思わぬ発見が謎解きにつながっていく。

どこまでも続く澄み切った空、まばゆい陽の光を受け、美しくゆらめく水面。視点の角度によっては、水中のサンゴ礁まではっきり見えてくる。

謎の守衛。彼こそ、アトラスの言う「打ち捨てられた孤独な者」なのか。彼のような存在がこの世界には多く存在する？

生活感の漂う机上。グラスには何かの液体が注がれ、まるでついさっきまで誰かがいたかのようだ。

巨大なボイラー。ただ暖を取るという目的だけではなさそうだ。もしかすれすと、何かの動力になっているのかもしれない。

美しさと邪悪の住む引き裂かれた世界が現れる……

——それは——

RIVEN®

THE SEQUEL TO MYST®

エニックス／アドベンチャー

●年末発売予定●7,900円●CD-ROM5枚組●全年齢推奨●1人プレイのみ

その銃口の見つめる先は……

しだいにその全貌を現してきた来春の超大作!!

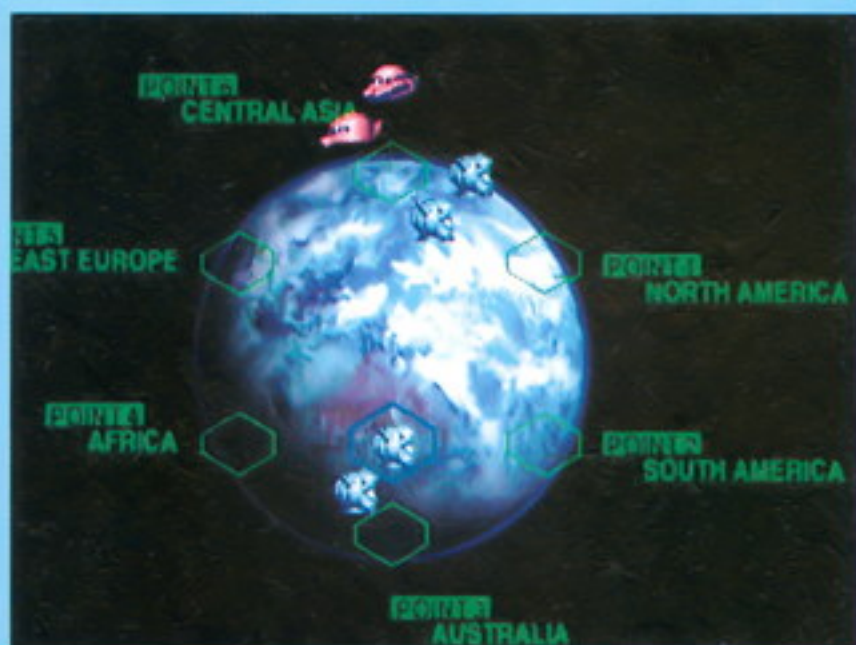
機動戦士ガンダム
～ギレンの野望～

- ●バンダイ
- ●シミュレーション
- ●2月発売予定 ●価格未定
- ●1人プレイのみ ●全年齢推奨

特報!! SPECIAL REPORT

バンダイとESPが手を組んだ期待の本格シミュレーション「機動戦士ガンダム～ギレンの野望～」。開発も順調に進み、2月発売も決定した。今回は、具体的に明らかになったシステムや登場モビルスーツなどについてお伝えする。

ジオン軍の勢いにかげりが見え始め、さらにガルマを失ったデギン・ザビはひどく動揺していた。しかし、ギレンは末弟の死さえも、戦局を打開し、自らの野望を達成するために利用する。

地球、コロニー、そして月（ルナ）人類圏のすべてを巻き込む苛烈な戦い…

多くの視聴者に絶大な支持を受けた「ファーストガンダム」。この舞台となった"一年戦争"を、ジオン軍のギレン総帥、あるいは連邦軍のレビル将軍となって全軍を指揮し、戦うのが「ギレンの野望」の内容だ。指揮官となって地球圏の戦況全体を把握することで、人類全体を巻き込んでしまった非情な戦争の姿が、テレビシリーズを見た印象とはまったく違ってキミの目に映るかもしれない。

テレビアニメで見たあの戦場で知らない展開が!?

視点としては大局的ではあるものの、プレイヤーはそれぞれの作戦や各地で行われている戦闘を描き下ろしの新作アニメーションなどの演出によって存分に楽しむことができる。その舞台は、オデッサやジャブロー、ソロモンといったテレビシリーズのファンにはお馴染みのところだが、ゲームの展開や戦況によっては、ジオンの戦勝シーンなどオリジナルには到底存在しないシーンが見られるかもしれない。

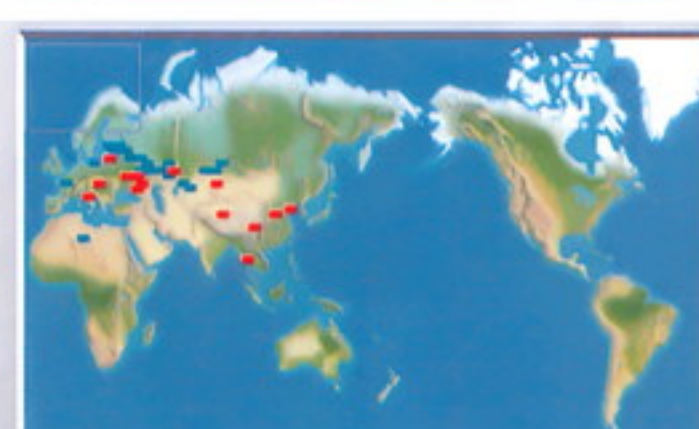
また、CGを使ったオープニングも制作された。左のカットはその一部。動画で見られる日を楽しみにしてほしい。

最終局面でモビルスーツ部隊運用のため大きな役割を果たした宇宙空母ドロス。勝敗のカギ!?

連邦とジオンの激しい争奪戦が繰り広げられる地球上の主要都市。1つでも多くを確保したい。

宇宙にあるのはコロニー群のサイド1から7とルナツー、月基地など。もちろん、ア・バオア・クーも戦場となる。部隊の配分も難しいところだ。

都市を占領することが勝利への道となる

より多くの拠点を占領し、そこから調達できる資材や資金を元手に、さらなる軍備拡張を行う。これが「ギレンの野望」の基本だ。こういった部分はシミュレーションファンにはお馴染みのシステムなので迷うことはないだろう。また、各拠点は隣接したもの同士でつながれており、拠点間の輸送が円滑に行えるように設定されている。そして重要なことだが、モビルスーツの生産は重要拠点と呼ばれる場所でしか生産ができない。これらをいくつ奪取できるかで、戦いの行方は大きく変わるのだ。

地球上での両軍の勢力状態を示すマップ。拠点の位置と補給路の確保には十分な戦略が必要だ。

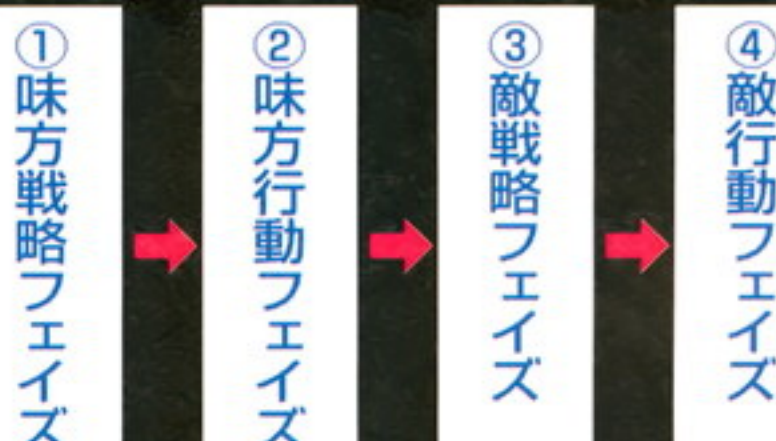
敵の要衝を占領することが目標!

コロニー群も重要な拠点に。ただし、生産能力に限りがあり、地球からの物資輸送も時間がかかる。

まずはゲーム進行の基礎を確認

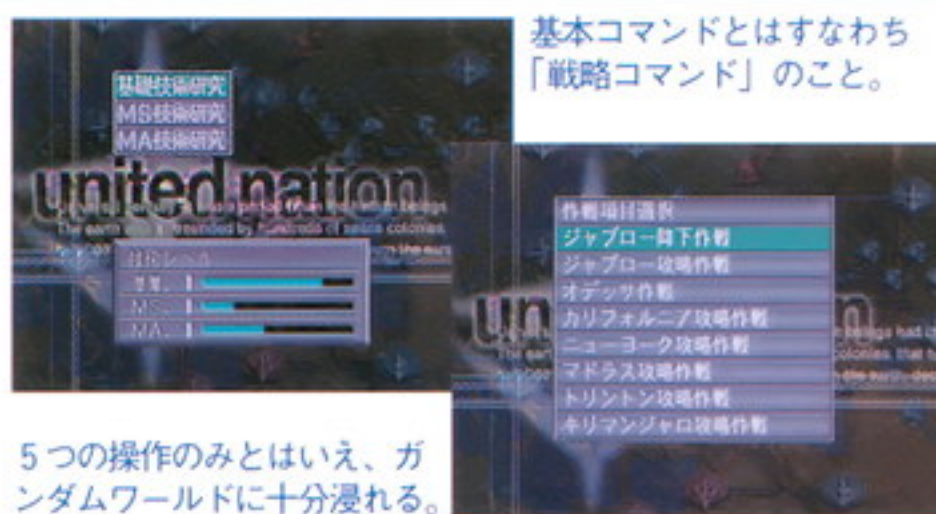
それでは、いよいよゲームの進行手順について詳しく説明しよう。基本はターン制で、味方の戦略フェイズ→行動フェイズ→敵の戦略フェイズ→行動フェイズの順で進む。戦闘方法は「同時解決方式」を採用。行動フェイズ中に攻撃する相手を決定し、ターン終了時にまとめて処理をするというものだ。本格的なボードゲームによく採用されているが、戦闘結果が次のターンまでまったくわからないため、緊張感がある。

基本的な進行手順

①味方戦略フェイズ → ②味方行動フェイズ → ③敵戦略フェイズ → ④敵行動フェイズ

相手の行動を先読みして攻撃だ！

戦う相手を決めるときは、敵のユニット数を十分考えよう。数の差で負けてしまうことがよくあるのだ。

ビギナーにオススメ!!

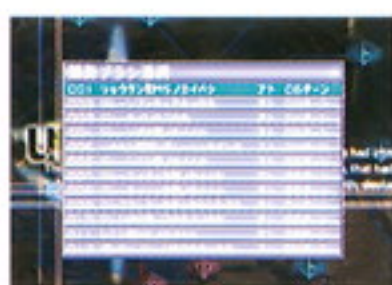
「ガンダム」は好きだがシミュレーションゲームは苦手、という人も多い。本作には、「ストラジーモード」が用意されている。このモードでは、プレイヤーは基本コマンド（作戦・予算・人事・研究・開発）のみを操作し、その他はすべてAI（CPU）が処理を行うというもの。これで初心者も存分に楽しんでもらえるだろう。

基本コマンドとはすなわち「戦略コマンド」のこと。

5つの操作のみとはいえ、ガンダムワールドに十分浸れる。

これだけは覚えたい4つのコマンド

戦略コマンド

行動フェイズから実行する最も基本的なコマンド。大局的な見地から、軍全体の戦略を定めなければならない。

作戦	ジャブローやア・バオア・クーなどの重要拠点への侵攻作戦を遂行。軍の士気高揚にも。
予算	この配分によって、研究開発部門の新技術や、諜報部の情報収集力に差が出ることもある。
人事	指揮範囲の拡大や部隊の再編を行う。組織運営の難しさを実感!?
研究	基礎、モビルスーツ、モビルアーマーの3部門。レベルの向上で新兵器の開発が可能に。
開発	研究部門によって提案された新兵器を開発。その技術はまた研究にフィードバックされる。

拠点コマンド

自軍拠点において操作可能なコマンド。全部で3つある。ユニットは重要拠点でしか生産できないので、防衛の側面も十分に配慮したい。

生産力	「開発」されたモビルスーツやモビルアーマーなどの兵器を生産し、部隊を編成する。
強化	拠点の守備力を上昇させる。それなりの資金が必要だが、敵に奪われるよりはマシだろう。
輸送	補給線で繋がっている味方の拠点に物資を運搬する。地球拠点から宇宙に送ることも可能。

部隊コマンド

味方のユニットに指示を出す。自軍部隊での実行が可能だ。ゲームの醍醐味となるコマンドでもある。

移動	ユニットを移動させる。移動範囲はそれぞれで異なる。地球でしか使えないユニットも。
攻撃	敵を攻撃。近接戦と遠距離戦の2種類あり。近接戦の場合、射撃と格闘戦の2段階戦闘。
索敵	周辺を索敵する。これに成功すると、ぼやけていた敵の機種がわかり、命中率も上昇する。
編成	小隊を組み合わせ中隊を編成。1つの部隊マークは、最大3つのユニットで構成される。
搭載	ホワイトベースなどの母艦に、モビルスーツなどの部隊を搭載。部隊の耐久力が回復する。
発進	搭載している部隊を発進させる。発進前に沈められてしまえば、全滅扱いとなる……。

特殊コマンド

特別な能力を持った部隊（兵器）が実行できる。ミノフスキー粒子など、「ガンダム」独特な手段が登場。

散布	ミノフスキー粒子を散布して、視界を悪化させる。射撃命中率と索敵成功率は当然ダウン。
武装	マシンガンをマゼラトップ砲に持ち替えるなど、武装を変更し、さまざまな戦局に対応。
感知	ニュータイプ能力を持つ兵士は周囲の敵の存在を感じることができる。索敵に匹敵。
分解	1つの兵器が分離して、それぞれの能力で戦う。マゼラ・アタックの分離が代表的だろう。
変形	機体を変形させ、それまでと異なる能力を発揮させる。連邦軍のGアーマーなどが好例。
撹乱膜	ビーム撹乱膜を展開し、ビーム兵器を無効化できる。モビルスーツ台頭のゆえんでもある。

基地は何としても守りぬけ！

勝つためには、1つでも多くの拠点を確保せねばならない。また、支配した拠点を守り抜くことが、結果的にその後の勝敗に影響する。拠点守備の基本は、各拠点に「駐留」という形式で、ユニットを配置すること。敵が攻撃してきた際に、これらのユニットが最後の砦となるわけである。戦闘が激しい拠点には、精鋭部隊を配備してやろう。

駐留部隊には間接攻撃可能なMSを！

「ガンダム0083スターダストメモリー」の終盤に崩壊した要塞ソロモン。

スタッフのこだわりが冴える戦闘シーンに注目！

ゲームの中心となる戦闘シーンは、アニメーションによる演出が挿入される。特に機体ごとに微妙に異なる戦闘方法を、射撃戦闘、格闘戦闘ともに忠実に再現。特に格闘戦闘画面は圧巻だ。また、ファンにとって興味深いのは、パーフェクトガンダムや足付きジオング、プロトタイプガンダムなども登場し、存分にその勇姿を見せてくれることだ。サターン版の「ガンダム外伝」を堪能したユーザーは、ブルーディスティーの新たな活躍も楽しみにしてほしい。

各モビルスーツには詳細な数値が設定されている。これを参考に製造しよう。

射撃戦の真っ最中のジム。色々なタイプが派生する名機だが、オリジナルは弱い？

撃破

1 行動フェイズ中に攻撃する相手を決定。赤い線で示されているのが、攻撃対象だ。撃破なるか？

2 まずは遠距離からの射撃戦。戦況は味方側が優勢のまま進行している。次はいよいよ白兵戦だ！

3 ビームサーベルで相手を切りつける。撃破できないと反撃を食らうこともある。十分弱らせてから接近すべし。

4 敵を倒すと、マップ上に爆発マークが。このあと敵のターンが始まる。何機生き延びることができるか？

タイプ別に多数存在するモビルスーツ

本作には輸送機やその他のユニットを含め、最終的に合計120種にも及ぶ兵器が登場する。もちろん、初めからすべて生産できるわけではないが、研究・開発が高度なレベルに達すると、あっと驚く機体が登場するかも……。いずれもその性能を発揮できるポイントに配置できるかが大切だ。

現在のところ、本作に“大気圏”の概念はない。

コマンドのオートを選ぶと自動的に動くようになる。

MSの活動範囲別

宇宙用	専用	ジオングやエルメスなどが代表例（足付きジオングは不明）。宇宙での戦闘のみを考えて設計されており、地球では使用不可能。
	共用	ザクⅡ、ドムなどが代表。それぞれブースターの追加などで、宇宙でも地上でも使えるようになっている。汎用性重視の機体。
地球用	地上	グフやアッザムなど地上での使用を前提に開発された兵器群。このほかにもガウ攻撃空母やドップ、マゼラ・アタックもこの仲間。
	水中	ズゴック、アッガイ、ゴックと地球の海を我がもの顔で動き回るジオン軍潜水部隊。対して連邦にはジムマリナーがある程度だが……。

変形

Gアーマーの変形パターン。この状態ではガンダムが中にあることはわからない。これが変形すると左下の姿になるのだ。

Gファイターの上にガンダムが乗った「Gファイターガンダム」。TVアニメでもあまり見ることのできなかった姿である。

専用機も続々登場

本作にはジョニー・ライデン、シン・マツナガ、アナベル・ガトー、それにユウ・カジマといった連邦、ジオン各軍の名だたるパイロットが続々登場する。となれば、彼らがこだわりを持ってマーキングした愛機も総登場することに。まさに、一年戦争のあらゆる局面を楽しめる仕様だ。もちろん、シャア・アズナブルと彼の専用機もバッチリ。

ガルマの死後、左遷されていたシャアが復帰第一戦で使用したズゴック。真紅のこの機体は、連邦軍にはどのように見えただろう？

同様に「赤い彗星」と恐れられたシャア専用のザク。モビルスーツが持つ独特の機能美と、兵器としての猛々しさをCGで見事に表現している。

ユニット総数は120種類！新型

連邦

大きな潜在力を秘めた巨大国家 圧倒的な物量で技術不足をカバー！

ジオン軍のモビルスーツ開発に遅れをとりながらも、「V作戦」の発動とともにモビルスーツの量産計画を推進する連邦。軍の主力を構成するのはジムとボールの大軍。技術面の遅れを数で補う戦術が基本となる？

拠点

連邦の確保している拠点はジオンよりやや少ない。

ゲーム開始時の情勢は、連邦が軍事的にやや劣勢だ。しかし、オリジナルのストーリーでは連邦の巻き返しによって膠着状態となり、その後の「V作戦」発動によって形勢は逆転していく。当面の目的は、地球の豊富な資源を使って兵器を量産し、地球上のジオンを一掃。その後、宇宙へ追撃に出ることに？

ルナ・ツー

連邦軍の重要拠点。兵器の生産も可能。脱出したホワイトベースが訪れた場所。

ベルファスト

アイルランドの都市。ここでも兵器の生産ができる。島国が守りに幸いする。

ジャブロー

南米のアマゾン流域に建設された連邦軍の一大拠点。兵器生産も可能。

マチルダ少尉は登場するの？

連邦軍の補給部隊の指揮官として登場し、ホワイトベースを何度も救いながら、壮絶な最期を遂げたマチルダ少尉。この作品中で活躍してもらいたいキャラクターの1人だろう。この期待に応えるように、彼女の名前はしっかりとゲーム中に入っていた。どのようなシチュエーションで起用ができるかは、明らかになっていないが、イベントシーンなどでも再会できるかも……。

マチルダ隊など補給部隊が使ったミディア輸送機。補給は戦略的にも要となる。

連邦のモビルスーツはすべてジムから始まる！

連邦の開発プランはジムの改良と強化が中心だ。登場予定のバリエーションには、「ジム狙撃型」、「ジム水中型」、「ジムコマンドー宇宙戦仕様」などが入っている。もちろん、ガンダムの展開もあり、「陸戦型」や「マグネットコーティング仕様」などのさまざまなタイプが順次開発可能になるだろう。

ずらりと並んだ連邦軍のモビルスーツ。ガンダムはもちろん、ガンキャノンやガンタンクも開発可能。

地球連邦軍モビルスーツの系譜

連邦は基本的にガンダムとジムのバリエーションを強化する。もちろんボールも開発可能。

まずV作戦を発動せよ

連邦軍でプレイする際、絶対条件となるのが「V作戦」の開始である。実は連邦軍はこの作戦が始まらないと、モビルスーツを持つことができないのだ（それ以前に持っていたのはサラミスやマゼランといった艦艇群だけ）。何としても成功させよう。作戦が終了するとジム・ガンキャノン・ガンタンク・プロトタイプガンダム、そしてコアファイターなどの開発が可能となる。これで、ジオン軍とモビルスーツ戦を行う条件がようやく揃ったと言える。後半は、「EXAM」搭載MSなど、バリエーションも豊かになる。

最初は貧弱（？）な陣容もしだいに発展。それなりの性能を持ったモビルスーツが増えてくる。

コアファイター
ガンタンク
ガンキャノン
ガンダム
プロトタイプG

プロトタイプといえどもガンダムは強力。しかし、かなり高額になることが予想される。やはりジム？

発展図一例

ジム → ジムコマンドG → ジムコマンドGS
ジム → ジムライトアーマー / ジムキャノン / ジムスナイパー

ジム系列のなかでは、優秀な部類に入るGタイプ。

あまり厚くない装甲をさらに薄くしたタイプも!!

モビルスーツの開発を急げ！

ジオン

高度な技術力で新鋭機を矢継ぎ早に投入 少数精鋭の部隊が新たなる時代を招く

MS-05ザクをいち早く実用化させ、新世代の戦争の方法を身に付けたジオン軍。高度な科学力と優秀な人材を持つが、コロニー国家の弱点で、資源が不足している。局面打開のためにも、地球上の拠点確保が必要だ。

拠点

サイド３を拠点とするジオンは複数の宇宙要塞を持つ。

優秀な軍事力を背景に地球にまで攻め込んでいるジオン軍。しかし、実際には圧倒的物量を誇る連邦に対し、決定的な勝利を掴めないままでいる。連邦が反撃態勢を整える前に叩き潰せ！

ア・バオア・クー

サイド３を守るための絶対防衛圏の一角を担う。アニメでは、ギレンが守備。

オデッサ

地球におけるジオンの重要な資源採掘場。マ・クベ大佐が守備していた。

ソロモン

ドズル中将が守備する宇宙要塞。やはりサイド３の防衛圏の一角を構成する。

支援ユニットも豊富に 小型戦闘機から偵察機まで！

ドップ戦闘機を始め、ドダイやデブ・ロップなど、テレビ版でもわずかながら要所に登場した両軍の補助兵器。そんな名脇役ともいえるユニットが本作中にも数多く登場する。右はその一例だが、しっかりと仕上げられたＣＧなどからもスタッフのこだわりが伝わる。

ルッグン／ジオン軍の大気圏内偵察機。４人乗り。

ド・ダイ／重爆撃機兼モビルスーツ移動ユニット。

デブ・ロッグ／連邦軍の大気圏内用重爆撃機。

ドップ／ジオン軍の大気圏内用戦闘機。１人乗り。

モビルスーツの本家！ 幅広いバリエーションを誇るジオン軍

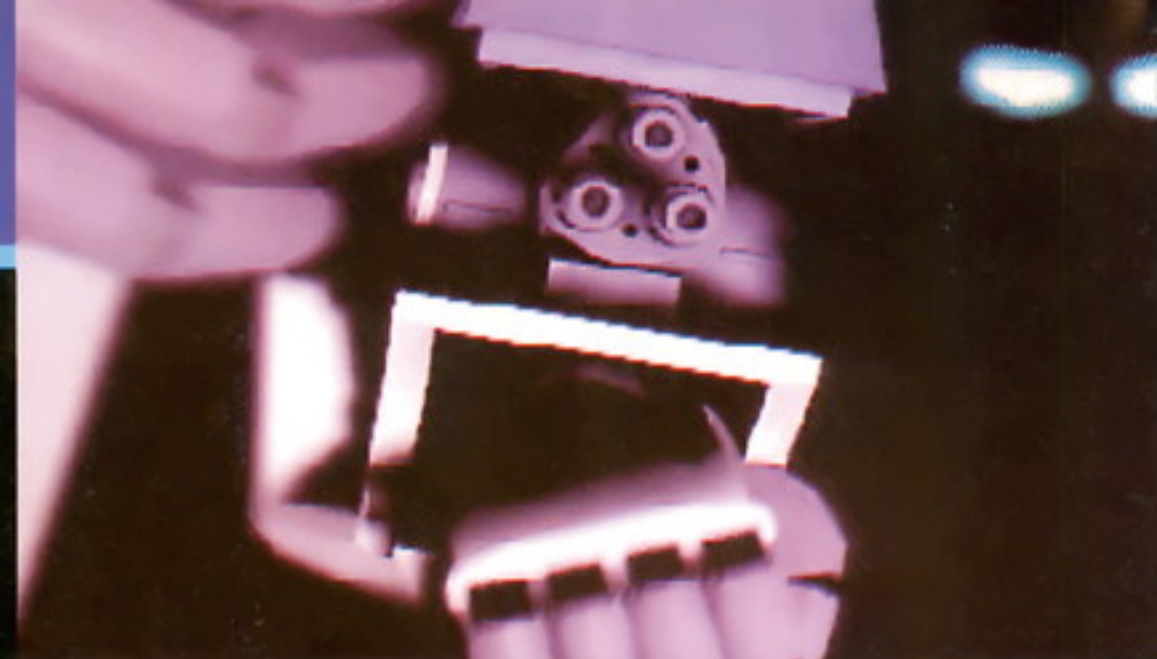
モビルスーツの元祖とも言うべきザクは「砂漠戦強化型」や「長距離支援型」、そして「水中型」といった用途別のバリエーションはもちろん、パイロット専用タイプまで開発の範囲が広がっている。さらに、蓄積された技術力を生かし、モビルアーマーの開発にも着手。エルメス、ビクザムをも生み出す。

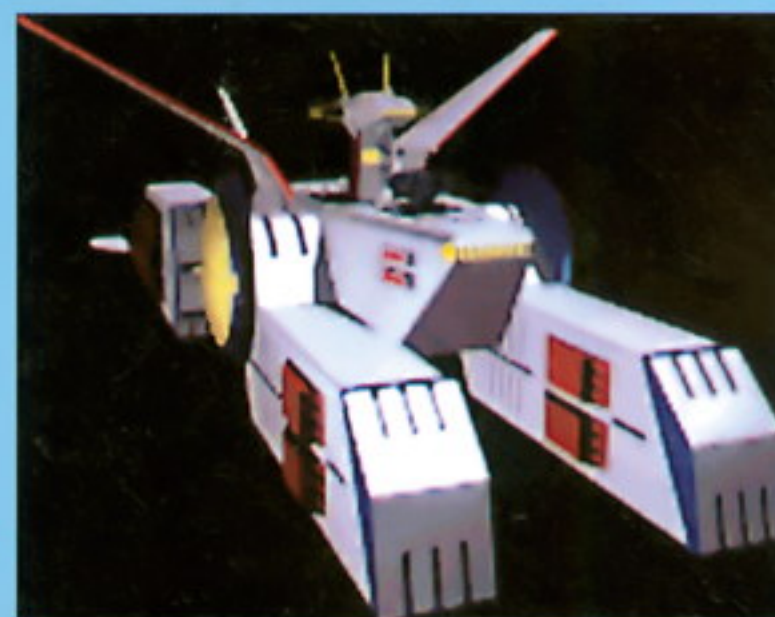
ザクの発展型であるグフやドム、水中専用として開発したズゴック、そしてモビルアーマーと矢継ぎ早に新型を開発。しかし、その研究費用も膨大となるのには頭が痛い。

ジオンモビルスーツの系譜

モビルスーツはギレンが、アーマーはキシリアが主導で開発。その種類は連邦を圧倒する。

- ザクⅡＣ
  - ザクＦ
    - 水中へ（地上戦で劣勢に立たされたジオンは潜水艦部隊を主軸に据える。）→ ゾック
    - ゲルググ（ジオン公国最後の量産モビルスーツ。ほぼガンダムと互角の能力を持つ。）
  - ザクⅡＪ（ザクの後継機種として開発される。）
    - グフ
      - 重量化 → ドム
      - ギャン
  - アーマータイプへ
- アッザム
  - ザクレロ（拡散ビーム砲を備えているが、回避能力や耐弾性に疑問が残り開発中止に。）
    - ビクザム（試作機がソロモン戦に投入された。すさまじい破壊力を誇る巨大モビルアーマー。）
  - ブラウブロ（有線サイコミュ攻撃が可能な機体。パイロットはニュータイプのシャリア・ブル。）
    - エルメス（ララァが搭乗した。ワイヤレスサイコミュによるオールレンジアタックが可能。）

モビルスーツを搭載する母艦 艦隊の中核となる大型戦闘艦

モビルスーツの出現で主役の座を明け渡した主力艦艇

モビルスーツだけにとどまらず、数々の艦艇もしっかりと活用できる。その使い方も、モビルスーツ隊の母艦としてはもちろん、艦隊のみの戦闘もありだ。機動力の点ではモビルスーツにまったく歯が立たないが、「一年戦争」時代にメガ粒子砲などの強力兵器を使用できるモビルスーツがまだまだ少なかったことを考えれば、さまざま戦術が考えられるだろう。本作では、ホワイトベースやグワダン、それにムサイといったオールマイティな艦艇、それに補給艦などを開発することができる。いずれにしても、モビルスーツとの直接的な戦闘には弱いことに注意が必要。やはり後方で友軍の物資の補給や、耐久力の回復、援護射撃などをやらせるのがベストだ。

「木馬」のあだ名で呼ばれた連邦の強襲揚陸艦。一年戦争の時点では、連邦軍で最も優秀な性能を誇った艦艇である。

ボールに撃沈されるチベ

艦艇とモビルスーツの戦闘シーンもある。宇宙の棺桶と罵倒されるボールが重巡洋艦チベを撃沈するも一興。

艦艇同士の射撃戦は、かなり距離があっても可能だ。MS登場以前はこれが主流だった。

敵を攻撃する際には、多くの味方で一斉に攻撃するほうが効果が上がる。手強い敵でも思ったより楽に倒せて、味方の被害も少ない。

連邦軍・ジオン軍の主力艦艇

ゲーム中開発可能な艦艇と地上用のランドシップ、偵察機、戦闘機などを紹介しよう。

艦艇	解説
ホワイトベース	連邦軍の新鋭艦。ガンダムやガンキャノンを収容している。
マゼラン	連邦軍の主力戦艦。いささか旧式化しているが、多数が就役中。
サラミス	連邦軍の巡洋艦。ジオンのムサイと比べると性能的に見劣りがする。
ビッグトレー	陸上用戦闘艇。ホバー走行で移動する。荒れ地でも使用が可能。
デプ・ロッグ	重爆撃機。アニメにはあまり登場しなかった機体である。
パブリク	大型ミサイルを2基抱えた突撃艇。ビーム攪乱膜を張ることができる。
グワダン	ジオン最大の宇宙戦艦。大型砲3基6門と多数の小型砲をもつ。
チベ	重巡洋艦。リックドム数機を搭載できる。小艦隊の旗艦に最適。
ムサイ	ジオン軍の中核を成す機動巡洋艦。ザク6機の搭載が可能である。
ガウ	メガ粒子砲5門をもつ大型爆撃機。MS6機とドップ8機が搭載可能。
ドロス	大型輸送空母。MSを100機以上収容できる。モビルアーマーも運用可。
ザンジバル	大気圏突入／再離脱が可能な機動巡洋艦。シャアが一時期愛用した。
ギャロップ	陸戦艇。連邦軍のものと同じようにホバー走行で行動する。
ルッグン	偵察機。爆弾倉をもち、小型爆弾を標準装備している。
ド・ダイ	ミサイルランチャー8基を装備した爆撃機。MSを載せることも可能。
パプア	旧式輸送艦。ジオンがまだ戦争を意識していない頃に建造された。
ダブデ陸戦艇	大型陸戦艇。ホバーではなく、キャタピラによる移動方法を採っている。

コラム 父親をして「ヒトラーの尻尾」といわしめた男 ジオン軍総帥ギレン・ザビとは？

ファーストガンダムのテレビ放映から早18年。すでにファーストガンダムを知らない世代も存在するだろう。そこでギレンとはいったい何者なのかを簡単に説明しよう。IQが異常に高かった彼だが、国を勝利へ導く才能は？

武人肌のドズルやいかにもお坊っちゃん然としたガルマとは異なり、冷徹な頭のキレる軍政家といった雰囲気を持つギレン。彼はジオン公国の優秀な民が他の愚劣な人間を統治してこそ、人類に未来が開かれるという思想をもっていた。いわゆる選民思想というヤツだ。また、末子ガルマを失い、戦闘継続の意欲をなくしたデギンが、連邦との交渉に赴こうとすると、ソーラー・レイで抹殺するなど冷酷な行動が多かった。そのため、ア・バオア・クーの戦いの最中に妹のキシリアに反逆者として殺害される。自業自得とはいえ、一国の総帥としては惨めな死に様だ。

ザビ家の系譜

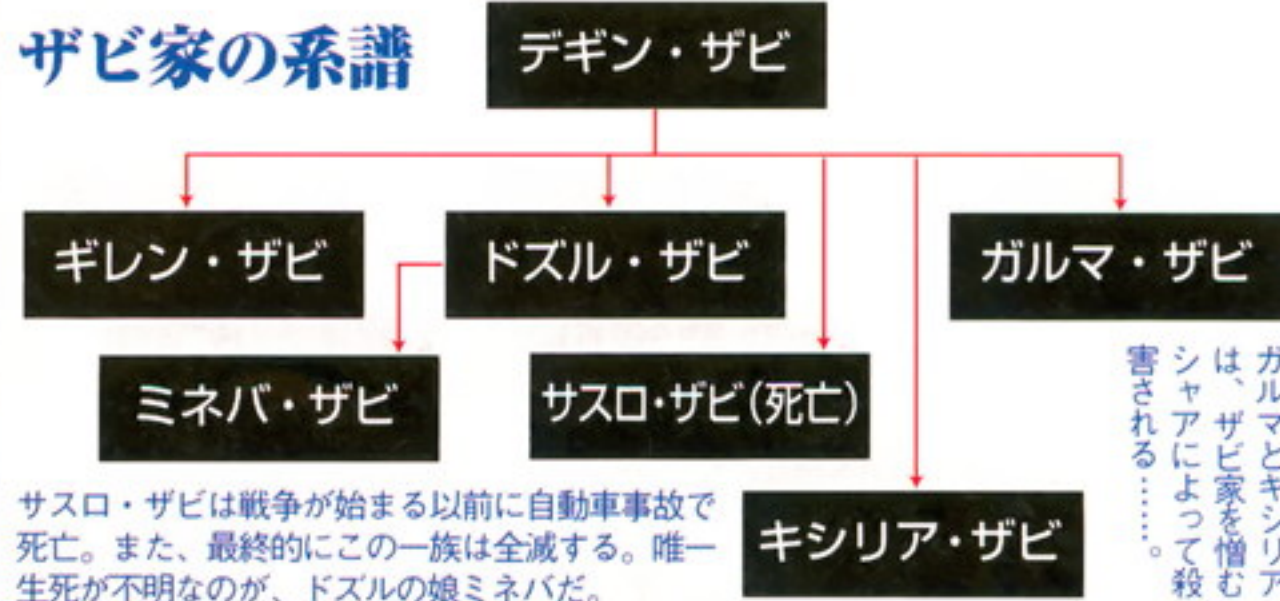
- デギン・ザビ
  - ギレン・ザビ
  - ドズル・ザビ
    - ミネバ・ザビ
  - サスロ・ザビ（死亡）
  - キシリア・ザビ
  - ガルマ・ザビ

サスロ・ザビは戦争が始まる以前に自動車事故で死亡。また、最終的にこの一族は全滅する。唯一生死が不明なのが、ドズルの娘ミネバだ。

ガルマとキシリアは、ザビ家を憎むシャアによって殺害される……。

SDガンダム G CENTURY S

待望の真打ちついに登場！

特報 SPECIAL REPORT!!

●バンダイ ●シミュレーション
●1月発売 ●6,800円 ●1人～4人同時プレイあり
●マルチターミナル6対応 ●全年齢推奨

ファミコンのディスクシステムに登場して以来、バンダイの人気シリーズとして続いているシミュレーションゲームがついにサターンに登場する。よりにぎやかに、より面白くなった“ガンダムワールド”を楽しもう！

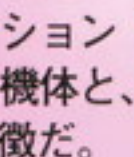
「スーパー」の名はダテじゃない！サターン版だけの新要素も満載！

絶えず進化を続けるシリーズの集大成がこの「G CENTURY S」だ。今回はゲームバランスの調整、読み込み時間の大幅短縮といったプレイアブルな面の強化に力を入れつつ、「ガンダムXX」や「マンダラガンダム」といった新型戦士も堂々参戦。その上オープニングとエンディングには新作ムービーも追加、とパワーアップ要素が盛りだくさん。まさに“スーパー”だ！

時代と作品の枠を超越したすべてのガンダム

連邦軍

ファーストガンダムはもちろんのこと、多くの作品で活躍した主役機のほとんどを所有する軍。ＯＶＡ「0083」のＧＰシリーズをはじめ「ガンダム外伝」のブルーまで、と圧巻の布陣。高性能の戦艦も建造可能だ。

ジオン公国軍

地球圏から独立すべく一年戦争を起こしたジオン公国。全てのＭＳの元となったザクシリーズほか、ユニットバリエーションは実に多彩。低コストで量産できる機体と、局地戦用モビルスーツが多いのも特徴だ。

デラーズ・フリート

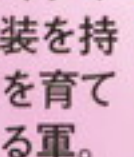
志半ばにして倒れたギレンの遺志を継ぎ、ジオン残党によって設立されたデラーズ・フリート。大半のユニットがジオンと重なってはいるが、ノイエ・ジールやヴァル・ヴァロといった独自の戦力も保有している。

エウーゴ

一年戦争終結後、スペースノイド弾圧の傾向を強めていった連邦軍に対し立ち上がった反地球連邦組織エウーゴ。「Ｚガンダム」「ＺＺ」の双方で活躍した優秀な機体が揃っており、総合戦力はかなり高い。

ティターンズ

かつてＺを苦しめたＭＳが多く所属する連邦内の特殊部隊。可変型ＭＳが多いため、その機動性能を生かした戦い方もできそうだ。なお、ジュピトリス製の機体は値が張るものの、相応の戦果が期待できるだろう。

アクシズ

ジオン残党が小惑星アクシズに結集して作り上げた独立勢力。ドーベンウルフ、クイン・マンサといった遠隔操作系の武装を持つ機体が目立ち、優秀なパイロットを育てられれば文句なしに最強の部類に入る軍。

ネオジオン

劇場版「逆襲のシャア」でシャアが率いた軍。αアジール、サザビーなどの主力機の性能は悪くないものの、それ以外の機体の実力は水準並みかそれ以下。後はプレイヤーの腕でなんとかカバーするしかない!?

クロスボーン・バンガード

弱体化した地球連邦に代わり、優秀な貴族が統治する理想郷「コスモ・バビロニア」の建国を目指したロナ家の私設軍。比較的バランスのとれたユニットが揃っており、攻撃力も高め。数の少なさは質でカバーだ。

ズラリ揃った14軍　どこを選ぶか目移りしてしまう!?

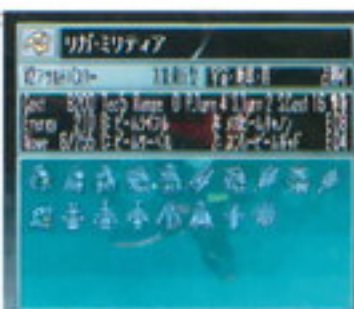
プレイヤーはこの名だたる14勢力の中から任意で４つまで自軍に加えることができる。原作ではとうていありえない仇敵同士の混成軍も思うがまま。もちろん単独軍でも戦うことができる。

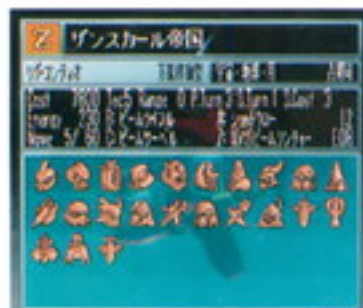
戦いは最大７機が参加するゴチャキャラ・アクションバトル!

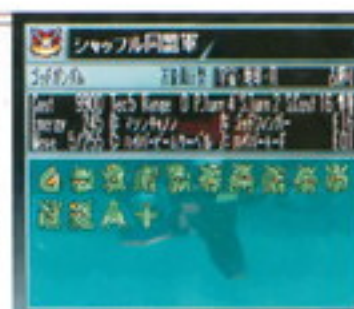
ＭＳや戦艦が入り乱れて大混戦!

本作の最大の特徴であるアクションバトルでは、戦いを仕掛けられたユニットのまわりにいる全てのキャラが戦いに参加することになる。各ボタンに割り当てられた武装を駆使して戦いに勝利せよ。アクションが苦手な人はオートでおまかせも可だ。

リガ・ミリティア

地球侵攻を目論むザンスカール帝国に対抗すべく生まれた組織。強力な特殊攻撃を持つＶ２ガンダムや発展形Ｖ２アサルトバスターなどのＶシリーズが戦力の要。また、全軍でもトップクラスの戦艦を生産できる。

ザンスカール帝国

ゲドラフやシャッコーという質のいい量産機を持つザンスカール。宇宙戦、地上戦それぞれコストパフォーマンスに優れた機体もあるが、同時に使えないのがやや残念。戦艦の質も高いが、相応の値は覚悟のこと。

シャッフル同盟軍

シャッフルの紋章で結ばれた５人の仲間を中心とする対デビルガンダムチーム。モビルファイターと呼ばれる超高性能のユニットがほとんどという強力な部隊だが、量産機不足が悩みの種。序盤の苦戦は必至？

デビルガンダム軍

地球再生を目的としたデビルガンダムとそれを望む東方不敗、マスター・アジアのマスターガンダムの強さばかりが目立つ軍。だが、それ以外のユニットの力不足は否めない。他の軍との共同戦線が勝利のカギか。

ワールドが一堂に会す

初代ガンダムから最新作の「X」まで歴代のテレビシリーズはもちろん、劇場版やＯＶＡに至るさまざまなモビルスーツが大結集。登場MS数は200機以上！　好きなMSだけを集めてのバトルもOKだ。

コロニー国家連合

「ガンダムW」「ガンダムＸ」の主役機からなる混成部隊という特別チーム。さすがに最新鋭の武装で固めているだけあって特殊武器の多いこと多いこと。非常に使い勝手のいいユニットばかりが集まっている。

OZ（オズ）

コロニー国家連合に相対する勢力による混成軍。低コスト機にわずかな不安が残るものの、上位機にハイパワーのユニットが多いのが強み。ガンダムエピオン、ガンダムヴァサーゴなどもこの軍に属している。

キミだけのオリジナルチームも編成可能！

あれも使いたい、この機体もほしいという欲張りな人は、オリジナルチームを組んでみてはいかがだろうか。これを選んだ場合、他の軍との併用ができないかわりに全ユニットの中から40キャラ分、自由に選択することができるのだ。最強の軍隊をつくるもよし、趣味に走るのもまたよし。よく吟味して選んでみたい。

各機体には地上でしか使えないもの、宇宙のみで戦えるといった制限がつくものも多い。偏ると後々困ることになるぞ。

CLOSE UP THE GUNDAM WORLD

あんな武器やこんな武器ももちろん再現！

ユニットの中には強力無比な必殺兵器を持つキャラもある。原作でもおなじみのそうした攻撃は、アクションバトルに突入せず範囲内の敵に一方的な攻撃を加えることができる。ただし、エネルギーを消費するなどリスクを負うものも。調子に乗って使い過ぎぬように。

ファンネルアタック

ニュータイプ値が高くないと使えぬNT攻撃。敵を自動追尾する。

バスターライフル

Wガンダムの持つ特殊攻撃。横並びのユニット全てを攻撃できる。

コロニーレーザー

一撃が戦況を大きく変えるMAP兵器。この広い効果範囲を見よ！

百年遊べる多彩なモード満載！

プレイモードは全部で５つ。１人プレイに向くキャンペーンマップから最大４人で楽しめる対人戦まで楽しみ方もさまざま。「百年遊べる」はＧセンチュリーのゲームコンセプトだが、「スーパー」ではたとえマップは同じでも、ユニットデータから敵部隊の出現位置に至るまで手が加えられ、さらに遊びごたえのある内容になった。

「Ｇガンダム」最終話より。ネオジャパンコロニーを舞台に、最後の戦いが始まる！

CENTURY MODE センチュリーモード

全16面をパイロットを育成しつつ順々にクリアしていくモード。資金なども次の面に繰り越せるため、いかに無駄なく戦うかといった戦略性も問われることになる。オールクリアで感動のエンディングが君を待つ！

初戦は地球圏ジャブローでの戦い。エース級の敵もチラホラ見られるため、油断せぬこと。

SCENARIO MODE シナリオ モード

あの名場面をもう一度……

原作で見られた名シーンを再現したマップで戦えるモード。よって、登場するユニットはあらかじめ決められてはいるものの、どちらの勢力を選んでもプレイは可能。史実での劣勢を自分の采配で覆すのもまた面白い。限られたユニットを最大限に利用し、勝利することこそ本モードの醍醐味。なお、対戦プレイに使用することもできる

テストのためオーストラリア大陸トリトン基地に運び込まれた試作ガンダムの一機、GP02Aがジオン残党デラーズ・フリートによって強奪された。

SPECIAL INTERVIEW プロデューサーに聞く

ファミコン版は１ユーザーとして遊んでいたというＳＤガンダムシリーズ。自らが制作側になり、そして今回のサターン版を手がけるにあたり目指したものはどんな点なのか。

株式会社ベック 開発部 ディレクター 牛村憲彦氏

スーパーファミコン版「ＳＤガンダムＧＸ」から本シリーズの制作に携わる。最も好きなMSはＺのアッシマーとか。

プレイ中にストレスがたまらないような仕様にします

――本作のような人気シリーズを育てるということは新作をやるよりもたいへんですか。

牛村　いえ、いいところもたくさんあります。例えば、前作を作り終えてどうしても入らなかった要素とか、遊んでみて「こうした方がよかった」と思い直したことが次に生かせることですね。かつても「ＧＸ」の時にはシステム部分はほとんど成熟していたのですが、やはりどうしても敵の思考ルーチンを速くしたかった。それで「ＧＸチップ」という専用のＤＳＰチップをカートリッジに積み、思考速度の強化を図ったりしました。

――では、今回力を入れた部分となると？

牛村　一番なんとかしたかったのはプレイ中気になるＣＤ-ROMの読み込み時間ですね。特にユニット生産時がネックなので、今回はここに画面の切り替えなしにどんどん生産できる要素を加えました。これでゲームのテン

「SDガンダムシリーズ」10年の歩みとこれから

そもそもはリアルでかっこいいキャラクター路線とは別に、小学生などの低年齢層にも幅広く受け入れられるように、と誕生したＳＤガンダム。当時の人気グッズであったガチャガチャからポコッと現れるイメージを生かした「ガチャポン戦士」（'87年）に端を発したシミュレーションシリーズは以来、スーパーファミコン版の「SDガンダムX」、「GX」、「GNEXT」そしてプレイステーション版「Ｇセンチュリー」と実に10作以上を数えるヒット作品となった。回を重ねるごとにグラフィックの質やユニットの数も確実にパワーアップを重ね、「MAP兵器」「コロニー落とし」といった新たな試みも多数導入されていった。ちなみに「当時ファミコン版などをプレイしていた人が、何年ぶりかに最新作をプレイしても違和感なく遊べる」というのも本作のシステムがいかに完成されているかを物語っているのではなかろうか。今回のサターン版に関しては「基本は『Ｇセンチュリー』と同じだが、内容はもう１段階高めたような感じ」とは氏の言葉。現時点で最高のデキになることは間違いない。「ぜひ、サターンを持ってる人はこの作品で遊んでもらいたい」とのメッセージも。

「ＧＸ」では３Ｄシューティングの対艦戦などの試みも（画面はスーパーファミコンのもの）。

1人でもみんなでやっても面白い

SINGLE MODE
シングルモード
WORLD MODE
ワールドモード

手頃な広さのマップ1つで戦うシングルモードと地球圏、宇宙、月面の3つのマップを行き来しながら戦うワールドモードは使用するエリアから生産ユニットのレベル、所持金額など細かな設定をプレイヤーサイドで調整できるため、対人戦にはもってこいのモード。司令官や本拠地の有無といった勝利条件に関わる部分も変えることもできる。腕の立つ友人と戦うときは使用する軍の制限など、多少のハンデはつけてもらおう。

司令官をやられたり本拠地を占領されるとそこで負けになる。守りを固める必要あり。

ACTION BATTLE
アクションバトル

戦闘時のアクションバトルだけをひたすらプレイできるモード。任意のキャラクターを戦わせることができるため、各機体の性能を確かめたり、武装に適した戦い方を編み出したりといった活用法もある。めったに作れないような強力なユニットがすぐ使えるのも嬉しいところ。なお、選んだ地形に侵入できないユニットは参加できないのであしからず。

CLOSE UP THE GUNDAM WORLD

キミは何人知っているかな？ 有名パイロットも続々登場！

各ユニットに乗り込むパイロットの中には、原作で活躍したキャラクター達も数多く登場する。そのほとんどは高い戦闘レベルを誇るため、戦場で出会った場合、かなりの痛手を覚悟する必要がある。むろん、彼らが味方にいればこれほど心強いことはないが。ちなみにレベルが高いほど、バトルでの動きが機敏になり、攻撃力や防御力にもボーナスがつく。また、エースにまで成長したキャラクターには特別な機体を与えることも可能だ。

登場キャラクターは総勢150名以上。中には意外な人物もヒョッコリ出演していたりする。探し出す楽しみもあるのだ。

今度のGセンチュリーが「スーパー」と呼べる理由

ポもかなり改善されるでしょう。また、よりゲーム展開が盛り上がるような調整をしています。やや難易度を上げたマップなんかもありますし、細かいところではプレイしていてストレスを感じないように操作系統の改善なども行いました。シリーズ中、最も熟成させられていますから、何度も遊べるという意味では、まさに「スーパー」と呼べるんじゃないかと（笑）。

――新作「ギレンの野望」も担当されていますが、どのような差別化を心がけていますか。

牛村　「ギレン」は「一年戦争」だけが舞台ですし、どちらかというと1人でじっくりと楽しんでもらいたいんですね。このSDガンダムシリーズは、割と気軽に遊べる要素が多いし、なんと言っても最高4人同時に遊べますから、たくさんの友達とワイワイ楽しんでくれれば、と思います。もちろん、上級者同士でやれば戦略的にも奥は深いですよ。特に本作はプレイヤーが設定できるところがかなり多いので、自分なりのカスタマイズで何度も遊んでほしい。オリジナルチームを作るのに熱中するのもいいかと思います。

――カートリッジを介してそういったデータのやり取りができたら面白そうですね。

牛村　ええ。そういった部分も含めて最終調整をしています。最終的な仕様は決まっていませんが、1月を楽しみにしていてください。

人気MSの追加もユーザーからの要望の高い要素。今回はXXも参戦！

告知

キミの考えたパイロット名とセリフを大募集！

採用者にはソフトを発売前にプレゼント！

前作「Gセンチュリー」でも多数の応募が寄せられ、大好評だったパイロット一般公募キャンペーンが最新作「スーパー」でも行われることとなった。募集内容は、戦闘前に相手と交わす会話での決めゼリフ（16文字×2行に収まるように）と、そのキャラクターの名前（カタカナで8文字まで）で、採用枠は50名。見事採用されたキャラクターはゲーム内にMSまたは戦艦乗りとして登場することとなる。必ず1枚のハガキに1名分のパイロット名、会話内容と君の住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記し、右のあて先までどしどし応募しよう。締め切りは10月25日の消印有効。たった32文字の短いセリフでも個性が感じられるようなキャラが採用の秘訣かも。

戦闘前の会話シーンの一例。真面目な者、おちゃらけた者などそれぞれの個性がここに現れる。

あてさき
〒111　東京都台東区駒形2-5-8
ユナイテッドビル
(有)スタジオ・スタット
「GCENS　パイロット募集　僕はサタマガで応募だよ」係
（※当選者は発送をもって発表にかえさせていただきます）

The Role Playing Game

BAROQUE

年末の発売日に向けて、徐々にその姿をあらわし始めた「バロック」。
今回は、これまで公開された情報のまとめと異形のデザインを手がける
鬼頭栄作氏のインタビューをもとに、異世界へと足を踏み入れてみよう。

「バロック」とはいかなる作品か

RPG──Role Playing Game。直訳すれば「役割を演ずるゲーム」となるこの言葉。これまでもRPGというジャンルをうたうゲームは数多く発売されてきた。だが、そのほとんどが、自分の操作する主人公が成長を遂げ、最終目的を達成することに重きを置いた、いうならばグローイングアップ(成長物語)ゲームであった。

だが、この「バロック」は違う。プレイヤーは記憶をなくした青年。つまり、これからゲームを始めるプレイヤーと同じ意識の人物だ。何も解らぬままに、ただ1人ゲームにのぞむプレイヤーは、自らの分身である主人公の視点でリアルタイムに見聞きし、歩き回る。目の前に拡がるのは、常にその姿を変えていく荒廃した世界と、そこかしこでうごめく「異形」と呼ばれるおぞましき姿の怪物たち……。

プレイヤーは自分で歩み、考え、行動していくことでゲーム世界の成り立ちを理解し、自分が何者で、何を成すべきかを見つけていく。

斬新なシステムを用い、完璧なまでに構築された異世界を、1人の青年の役割を演ずることで体験していく。Role Playing Game本来の意味を持つゲーム。それが「バロック」なのである。

「バロック」を読み解くための5つのキーワード

多層展開
単純なマルチストーリーではなく、主人公が外界に影響を与えながら、状況の網の目をさまようように進んでいく本作。プレイのたびに新たな発見がある。

構造変化
プレイ状況によって、神経塔のフロアや通路の構造、他者のリアクション、異形の出現場所、アイテムの効果などが変化。同じ状況におちいることはない。

自由
強制イベントの類はなく、プレイヤーは自由に行動可能。同じ場所を行き来する必要もない。数時間でラストシーンに到達しても、何10時間かけてもいい。

空間
プレイヤーは3D空間を移動する。室内の様子や光源の配置から、現在位置の把握が容易で、不要に迷うことがない。迫力の音響効果が高い臨場感を実現。

戦略
リアルタイムで展開される戦闘。プレイのたびにフロアや異形など、状況が変化しているので、自分が置かれた状況を把握して考えながら戦う必要がある。

移動、戦闘とも常にプレイヤーの視点でリアルタイムに行われる。空間表現にも注目。

他者と会話をすることで、ゲーム中に散りばめられた謎の答えを追っていけるだろう。

ひもじいねぇ

荒廃した世界の中、何を求め、彷徨(さまよ)う

「バロック」の舞台となるのは、大熱波と呼ばれる謎の現象で歪んでしまった地球。過去の記憶を持たない主人公に唯一残されているのは「罪の意識」。それを癒すため、彼が神経搭と呼ばれる建物へ向かうところから物語は始まる。

プレイヤーは、3Dポリゴンで描かれた神経搭の内部をさまよい、襲いかかる異形を「浄化具」と呼ばれる武器や、数々のアイテムを駆使して打ち倒していく。主人公を神経搭へと向かわせるきっかけを作った「天使」と呼ばれる者たち。時には主人公と対話し、時には拒絶する人々……。

謎に満ちた世界の果てで、彼が出会ったものとは？

アリエス

主人公に牙を剝く、異形の1つ。全部で20種類以上が登場する異形は、外見のみならず、それぞれに特徴的な攻撃方法を持つ。

神経搭

ゲームのおもな舞台となる謎の塔。まるで魂を持つかのように、常に構造を変化させている。以前は天使たちの物だった？

主人公

罪の意識以外、一切の記憶を持たない青年。背中にあるのが浄化具と呼ばれる武器。写真は今回初公開となる鬼頭氏の手によるフィギュアだ。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 60%

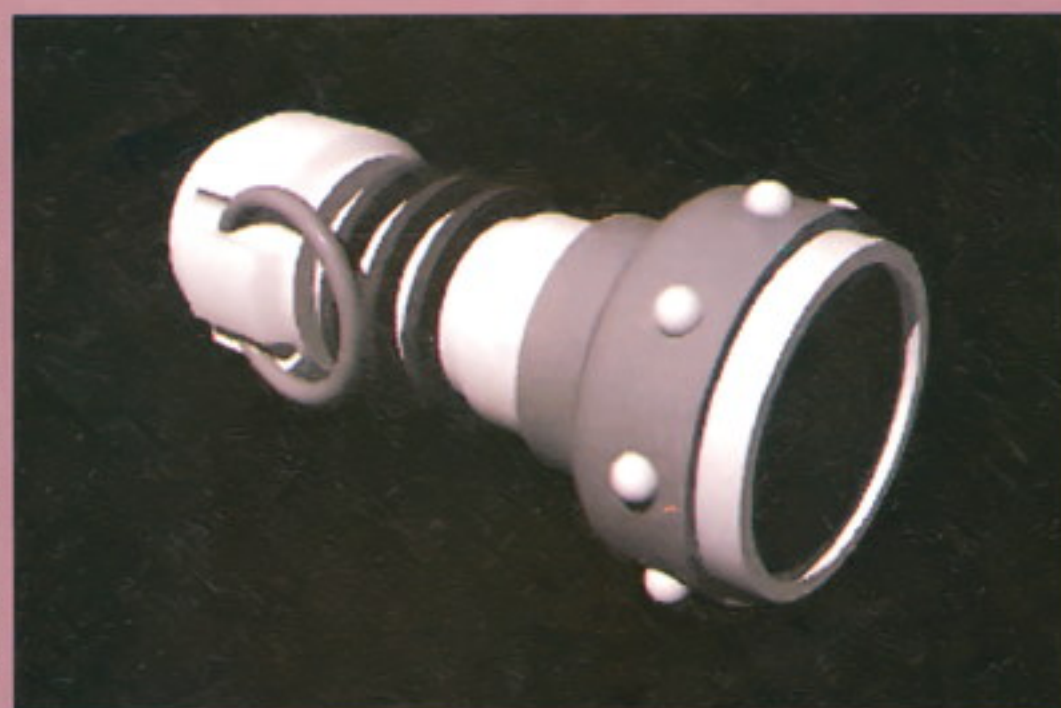
●スティング●'97年発売予定
●価格未定●RPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

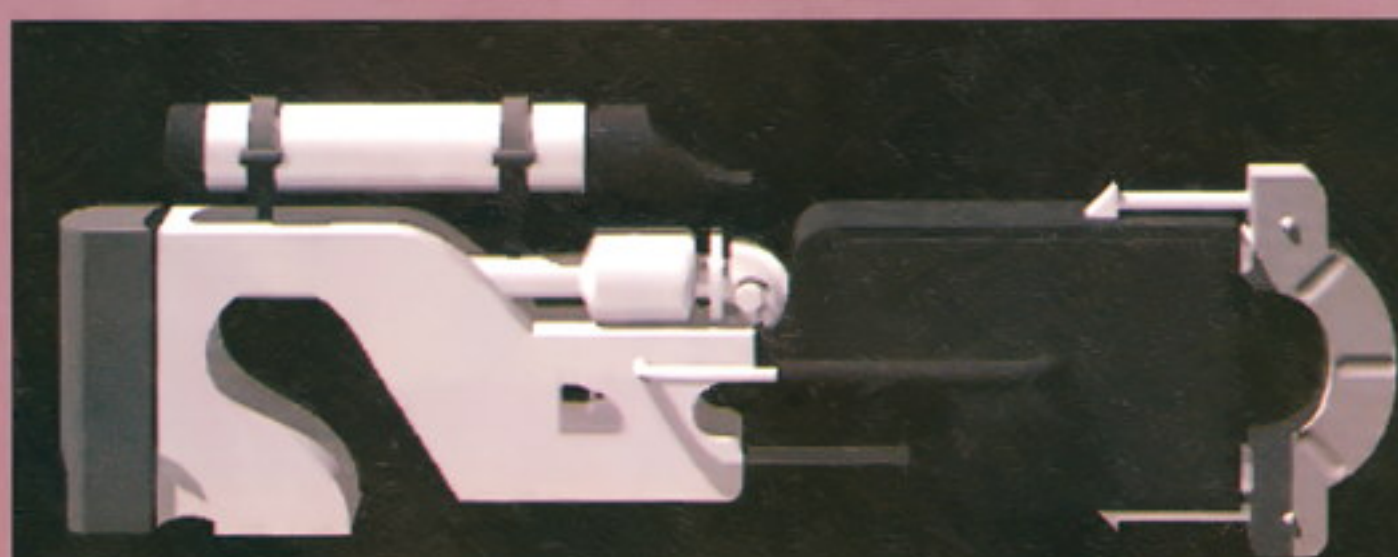
ITEM その使用法は、ひとつにあらず

RPGにおいてプレイヤーを大いに助けてくれるアイテムたち。もちろん本作でもその役目に変わりはないのだが、単なる道具に止まらないのも「バロック」ならでは。具体的には、アイテムの効果は1つでない、ということだ。見かけや名前がまったく同じアイテムでも、その効果は使い方によって変わるため、主人公が置かれている状況にあわせてアイテムの使用法を考えなければならない。つまり、冒頭で挙げた5つのキーワードのうち「変化」の項目がアイテムに対しても、適用されているのだ。

しかもこの「変化」はアイテムの効果だけに適用されるわけではない。本作でのアイテム入手法は、フロア上に配置されているものを拾得していくスタイルなのだが、その配置すらもプレイのたびに変化することになる。

しかし、入手場所、さらにはその効果すら解らない「道具」だけに、その効力は絶大。アイテムを使用するタイミングも「戦略」に深く関わってくる。

筒状の不思議な機械。前面(?)に大きく開いた口を見る限り、武器のようにも見えるが……。その効果が明かされるのは、プレイヤーが「バロック」世界の住人となった時である。

南京錠の付けられた箱。タイルパターンのデザインが目を引く。単純に「アイテムが入っている宝箱」だという発想はしがたい。硬く閉ざされた様子は、ギリシャ神話の「パンドラの箱」のエピソードを思い出させもする。

主人公のイラストやフィギュアから、彼が背中に装備している「浄化具」と判断される。形状から、銃のように使用することが想像されるが、「浄化」という言葉からも、一般の武器のように単なる「殺傷」が目的ではない可能性も……。

異形のデザインを手がける鬼頭氏に聞く

その独創的なシステムのみならず、異形や神経搭など、これまでのゲームに見られない独特なデザインセンスが注目を集める「バロック」。ここでは、異形の生みの親とも言える鬼頭栄作氏、そして、イナーシャ・ピクチャーズを知ることで、「バロック」世界を覗いてみることにしたい。

●オリジナルのデザイン画●

アリエス

鬼頭氏が模型作成前に描いたデザイン画。作品との微妙な違いを見くらべてみるのもおもしろい。

ブブゲル

こちらはブブゲルのデザイン画。苦しげな表情はこの段階から決定していた。

ゲームと作品がたがいにイメージを刺激し合う

──最初に「異形」デザインのお話があったのは、いつ頃でしたか？

鬼頭　去年の5月ぐらいですね。

──では、かなり早い段階から。

鬼頭　ええ。参加させていただきました。ですから僕の作品とゲームのトーンとか、たがいに影響し合うというか。

──具体的には、どのようにスティングさんとやりとりされたのですか？

鬼頭　異形のイメージが箇条書きされた依頼書をもとに、僕が造形していくというパターンですね。

──言葉として伝えられたものが、立体物・形として浮かぶという、発想の飛躍の瞬間というのは、やはりパッと思い付くものなんですか？

鬼頭　考えのアクセスの仕方っていうのは、いろいろあるんですよ。

──でも、依頼書というのは、8体分が一度にやって来るわけですよね？

鬼頭　もちろん「これは後回しにしよう」とかはありますよ。アイデアがわき上がる瞬間はさまざまですし。電車の中で唐突に、とか、酒飲みながら考えている時とか。言葉ではあらわしにくい、何か渦巻きのようなものなんですけど……。例えば「ソコンボ」(P.47右上参照)なら、依頼の条件が「蛙、手が4本……」なんて書いてあるわけです。一般的な方法としては、その条件の中で一番オイシイところを拡大して、抽出するやり方がある。具体的には、手だけをやたらとでっかくして、それ以外はダメじゃんコイツ(笑)みたいに、メリハリをつけるとか。極端に振ってやるとか、そういう発想をグジャグジャとラフに描いてみるんです。もしくは、その反対の方向で詰めていったりね。

独特な作風を生み出す氏の発想方法に迫る

──では、アイデアが固まった後、実際に作品を作る段階、造形の手順などはどんな感じで？

鬼頭　僕の場合、最初からあんまりきっちり決めないで、作ってる途中のノリにまかせて手の勢いでバーッとやっちゃう時もありますし、しっかりとデザイン画をもとにおこしていく場合と、2通りあるんです。どちらも結果としておもしろく仕上がる場合があるので。この作品はアドリブにまかせるのか、そうしないのか、など、基本的なことだけじっくり考えて、あとはそのキャラクターのキモとでもいうか、そういう大事なところだけ押えていけば、大丈夫かなっていう気はするんですが。

──そのデザインを描く場合の手法にも興味があるのですが。

鬼頭　最初にスケッチのようなものをバーッと描いて、頭の中でも立体を想像して、アングルというか、視点をグルグル動かしてみるんです。CGのモデリングみたいに、素早く動けばいいんですけど、生身の人間の脳なので、作品の後ろまで回るのに、とても時間がかかってしまうのが難点ですが(笑)。でも、アドリブではなく、デザイン画から制作していく模型に関しては、この作業をどれだけきっちりやっておくかで、この後の作業がスムーズに進むかどうかが決まりますからね。想像したイメージを立体として再現できるかは、まさにスケッチと頭の中でのレンダリング作業にかかっているんです。

──模型の製作は、1人でなさるんでしょうか？

鬼頭　基本的に1人です。たまにデザ

神経塔は子宮

ライア

「キーワードは、植物の根がうごめく感じで、手がムチになっている女、というものでした。根を引き抜くと、バーッとさらに細かい根がついているじゃないですか。その細い根のように髪の毛を振り乱しているという。口裂け女とか、日本の妖怪っぽい情念を持った感じ」(鬼頭)

ブブゲル

「壁モノを1つ、ということでデザインしました。壁に仕込まれているトラップみたいに現れて、口からブワーと何か出すとか」(鬼頭)

シン・モニス

「突っついたら変な汁が吹き出て、くっさー(笑)みたいな、イヤーな感じで。弱いんだけど、勝ってもあまり嬉しくない、みたいな。攻撃方法は伸びた口で相手の精を吸ったり火を吐いたり。蚊みたいな繊細な足もあって」(鬼頭)

ジェイイロム

「イメージは風船。今日も最高/ってな感じの陽気なキャラです。でも、頭が爆弾で自爆したりするんです。見た目は子供ですが、子供って無邪気なだけじゃない、という意味もあって」（鬼頭）

アリエス

「最初は"皇帝"のイメージから入りました。被り物に、手や耳が大きく、多脚という注文がありました。皇帝って言ったら馬に乗ってるかなとか。性格的には暴君ですかね」（鬼頭）

ソコンポ

「依頼が、両肩に蛙がいて1本足で手が分銅。手は4本とか……。悩んだ末の結論が、やじろべえ的なおもしろさというか、ピュンピュン跳ねるとかで目玉は僕のアレンジです」（鬼頭）

イン系や造形などの専門学校に通っている方に手伝ってもらったりすることはありますが……。立体の曲面から塗装する時の色合いまで、すべて自分1人で決定して作業できるところが模型製作の良いところだと思ってますしね。

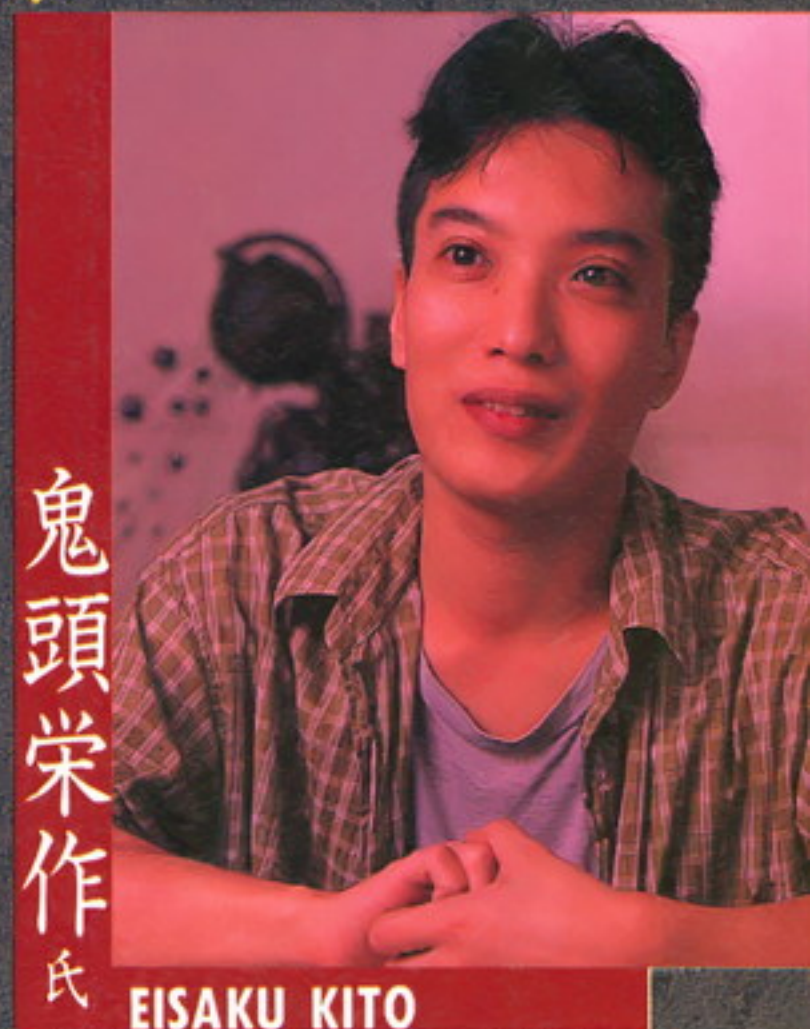
動かぬ模型でも動きのイメージは大切

——ゲームのキャラクターは、画面の中で動くということを前提に造形するという点で、普段作られている模型とデザインの違いみたいなものがでてくるのでしょうか?

鬼頭　そうですね……。「動き」というのはどんなキャラクターでも、この体の部分がこう動くとか、イメージをふくらませるための「とっかかり」になりますからね。ゲームに登場するキャラに限らず、体のこの部分が関節になるなら、ここに骨のようなものがなくちゃいけないだろう、とか。逆に、こんな場所にこんなトンガリがあったら、動いた時に邪魔にならないか、なんてね。作りながらキャラクターの動きを考えるのは楽しいですよ。ただ、ゲームの映像として動くことを考えると、そこにはグラフィックを担当されている方の意図も入ってくるはずですよね。となると、自分が作り出したキャラがゲームの中でどのように動くか、というのは新鮮な楽しみですね。ゲームならではの動きとかが、表現されていると嬉しいのですが……。

鬼頭氏が考える「バロック」像とは

——鬼頭さんの中で「バロック」はどのようなイメージで、とらえられているのでしょうか。

鬼頭　ゲームの舞台が、ほぼ神経塔内部に限られているわけですよね。で、そこは暗くて、湿度も高い感じがする。どことなく神経塔が子宮を思わせるというか、胎内回帰的なイメージがあります。これは総監督の米光さんの考えとは食い違っているのかもしれませんけどね。でも、神経塔が母胎だとすると、僕の作り出した異形たちは、さながら胎内に巣くう病原菌とか、微生物ということになるのでしょうか(笑)。

鬼頭栄作氏
EISAKU KITO

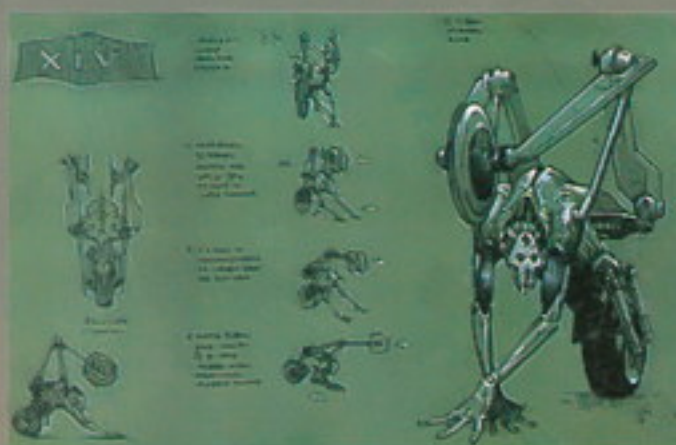
PROFILE
立体モデルを製作する造形作家。SFC「トレジャーハンターG」のオブジェクトデザインを手がけたことがきっかけで「バロック」のデザインワークに参加。

をイメージさせます

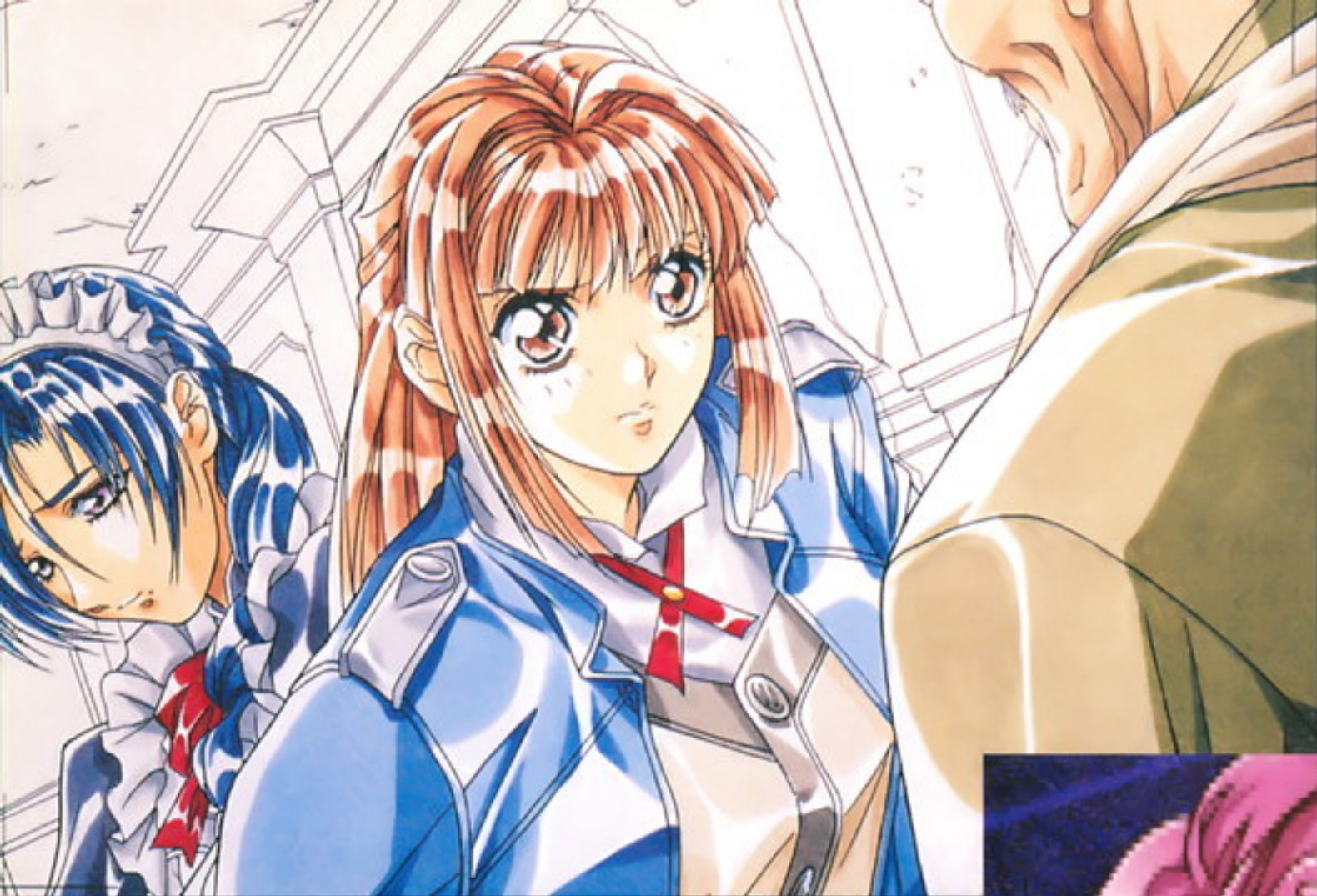
もうひとつの個性
イナーシャ・ピクチャーズ

「バロック」のデザインワークには複数のデザイナーが参加している。ここで紹介するのが、そのうちの1つ「イナーシャ・ピクチャーズ」（以下イナーシャ）である。米サンタモニカに拠点を置くイナーシャは、デザイン、CGなどの映像制作から、ソフトウェア開発までをも手がけるデジタル・エンタテインメント企業だ。日本でその名を聞くことは少ないが、ハリウッドムービーの制作にも深く関わっていると聞けば、その実力は自ずと知れるだろう。

以前紹介した「セブンティーン」「タンクジョー」などの異形のデザイン、さらには本作のオープニングムービーも、イナーシャの手によるものである。

ハナニップ

イナーシャが描く異形「ハナニップ」のデザイン画。細かな動きから攻撃方法まで、書き込まれた緻密さには驚かされる。

先日のゲームショウにも展示されていたフィギュア。躍動感を感じさせるポーズが見事だ。

これがCG。ちなみに名前の由来は「鼻をつまむのがクセだから」（総監督・米光氏談）とか。

慟哭 doukoku そして…

館に捕らわれた少女たち……

特報 SPECIAL REPORT!!

- ●データイースト
- ●'98年2月発売予定
- ●価格未定
- ●キャラクタートラップアドベンチャー
- ●18歳以上推奨
- ●1人プレイのみ

廃屋に閉じ込められた主人公と少女たち。死臭漂う廃屋の中で次々に増えていく死体……。データイーストからサターンオリジナルのトラップアドベンチャーが登場する。今回は、新着の画面写真と共に、慟哭の基本システム「TDS」を紹介しよう。

繰り返される殺人劇の中で

最近は「パソコンからの移植」とフレーズが付く18歳推奨の美少女ゲームが増えてきた。しかし今回データイーストが送り出す「慟哭そして…」は完全にサターンオリジナル。バスの事故で気絶した主人公が気付いた場所は廃屋の中。中にはクラスメイト、大学生、異国の少女と多くの人が同じように閉じ込められていた。次々と犠牲者が増える中、さまざまな疑問を抱く主人公。自分をここにつれてきたのは？　廃屋の中にあるものは、何を意味するのか？　プレイヤーは幾重にも張られた罠を解きながら、少女たちを助けなければならない。主人公と少女たちの運命はトラップを解く1つひとつの行動にかかっているのだ。

控え目な印象を持つ女性
白川子鈴
ある人物に仕えるメイド。おとなしく、か弱いイメージの女性。家庭的な一面も見せてくれる。

美人でやさしい化学教師
椎名 真理絵
主人公が通う高校の化学教師。見た目通りの美人で、生徒の信頼も厚い。論理的な考え方を持つ。

左の写真は羽鳥いつみ。健康的でいつも元気な彼女が、なぜ苦痛の表情をしているのか？　そして、上は無防備な姿で眠る異国の少女、ノーマ・ウェンディ。死体が転がる危険な廃屋の中で、こんな安らぎの時間があるのだろうか？

TDS
Trap Divergent Story

トラップ・ディバージェント・ストーリー

主人公と少女たちが脱出するためには、廃屋に仕掛けられた数多くのトラップを解いていく必要がある。そして、それらの仕掛けを解く方法がいくつか存在する場合、プレイヤーの選択した行動によって分岐が発生する。これが新システム「TDS」なのだ。例えば、開かない扉を開く時に「鍵」や「扉を壊すための道具」などのアイテムを選択する。この結果は成功と失敗に分かれ、女の子の感情にも影響する。どれだけ的確な行動ができるかがこのゲームのポイントだ。

選んだ行動で目的が達成できれば、主人公は見直され、脱出にも一歩近づく。なんといっても女の子の笑顔と誉め言葉はうれしいもの。この恐怖も少しはやわらぐ……かな？

失敗すると、女の子の怒りが爆発するかも。頼りない男に向けられる冷たい言葉。なんとしても次の仕掛けを「成功」で解かなければ。しかし、次に進めたらの話だが……。

「慟哭」豪華キャスト決定！

キャストはご覧のように非常に豪華！誰がどのキャラを担当するかは不明だが、発表しだいお知らせするぞ。

長沢美樹　井上喜久子
大沢つむぎ　氷上恭子
山口由里子　子安武人
深見梨加　北村弘一
矢島晶子　星野充昭

スカートの中が見えていることなど、気が付かないほど何かに熱中しているのだろうか？

Animation

サターン版2大新

アニメーション

本作の移植決定第一報以後、続報がなかったアニメーションパートに関する詳細だが、ついにその原画の一部が公開された。そのクオリティは、エルフ初の試みとは思えないほどに高く、各々のシーンの臨場感を盛り上げるのに十分な役割を果たしそう。まずはこれらから伝わるリアルな動き、そして彼らの心情などを感じとってくれ。なお、オープニングムービーに関しては次回で紹介予定だ。

赤毛の女性が胸ぐらを掴まれるというワンカット。ほんの1秒すらかからないものだが、何かを訴える強い眼差しから驚き、そして苦痛に満ちた表情へ一瞬にして移り変わる様がよく描かれている。相手側の力強さにも注目したい。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 70%

実際の仕上がり具合をご覧あれ

上にある原画が実際にアニメーション加工された画面がこれ。綺麗に施された色彩、そして掴まれている女性の顔をアップにすることで全体に迫力を増幅させた構図など見事だ。なお、これらイベントアニメーションは11月上旬頃から店頭で流されるプロモーションビデオに収録されている。ぜひ自身の目で味わってほしい。

※上の写真はVHSビデオから撮影したものです。

YU-NO

この世の果てで恋を唄う少女

YU-NO● A girl who chants love at the bound of this world.

●エルフ ●12月4日発売 ●7,800円 (CD-ROM3枚組)●マルチストーリーシステムA.D.M.S ●18歳以上推奨 ●シャトルマウス対応

要素に迫る

ご覧のとおりタイトルロゴを一新。装い新たに、12月4日の発売へ向けて歩みだした本作。今回はゲームの盛り上げに一役買う脇役達に迫る。サターンというプラットフォームを存分に生かしたアニメーションパートと、演技派を集めた声優陣に注目せよ。

── 神奈が目を向けたその先には……！？

神奈がシャワーを浴びているところへ、偶然たくやが訪れてしまう。背後にあるドアが開く音に反応して彼女は振り向くが、その際動揺するどころか顔色1つ変えない。自分自身のあられもない姿を見られているというのにだ。"感情をどこかに置いてきてしまった"。そんな彼女をうまく表したワンカットといえるだろう。

神奈より、たくやの方が驚いてしまう。パソコン版ではこのカットのみだった。

── 主人公・たくやと赤髪の女性……その関係は？

たくやと女性の表情、重量感のあるパンチが見所。後半で女性のみにスポットをあてることで痛みの度合いもうまく表現している。しかし2人の関係、そして彼が殴った理由とはいったい？

── 鋭い眼差しは何を意味する？

たくやとおぼしき人物が、荒野を一望しながら渡り歩くシーン。細かな色指定からはこだわりがうかがえる。吹き荒れる風にマントをなびかせ、彼は何を思いどこへ行くのだろうか？　鋭い眼光から、意志の強さが感じられるワンシーンである。

実力派声優陣こ

Character Voice

キャラクターボイス

「野々村病院の人々」、「下級生」に続いて声優を起用することが決まっていた本作。タイトルにもなっている少女、YU-NOのキャストが新人声優・古山きみこに決定したことは先日お伝えしたが、この度ストーリー序盤〜中盤に登場する人物のキャストも追って発表された。名を連ねたのはいずれも実力派のみで、各々の人物の魅力がうまく引き出されること請け合い。ちなみにそれぞれの声の一部が前述のアニメーションと同じようにプロモーションビデオ、もしくはエルフのホームページ(http://www.elf-game.co.jp/)の中で聴くことができる。

「んもう、あまり亜由美を心配させせないでね」

有馬亜由美
CV 井上喜久子

優しく、いつくしみ、いたわる女性。そんな理想の母親像を描いた義母・亜由美を演じるのは、井上喜久子。おっとりタイプの亜由美にぴったりのキャスティングといえそう。

「あまり頼りにならない担任ですまないな」

武田絵里子
CV 久川 綾

境町学園の校医であり、たくやの担任でもある絵里子は久川綾が演じる。セーラームーンの水野亜美など理知的な女性の役が多い彼女が、がさつなイメージの強い絵里子をどう演出するかが楽しみなところ。

「あら、有馬君。歩くリビドーお久しぶり」

島津 みお
CV 冬馬由美

才色兼備のお嬢様みおを演じるのは、強気な役柄を数多くこなしてきた冬馬由美。たくやに対して素直になれない、“もどかしさ”をうまく表現してくれるのは間違いないだろう。

こに集う！

「今は有馬君……の方がいいかしら」

「ここへはあまり来ない方がいいと思います」

主人公・たくやにも音声が入る！（CV：檜山修之）

主人公・たくやにもキャストがつけられることが判明。イメージをしっかりさせることで、物語の真の完成形を見せてくれそうだぞ。

一条 美月
CV 佐久間レイ

過去、たくやと“慰め合いの恋”をはぐくんでいた美月。その彼女を演じるのは佐久間レイ。OVA「トップをねらえ！」などでの経験を生かし、たくやとの微妙な距離など“大人の女性”を演じる。

波多乃神奈
CV 今井 由香

不可解な行動、意味深な言葉、そしてつかめない実体。何かと謎の多い少女、神奈には今井由香をキャスティング。神奈の持つ“透明感”をどう表すのか非常に気になるところ。

「ハロー☆ニュース・プレゼンツは見てくれた？」

「君は知らんかね？広大が何か残しては……」

毎夜ニュースプレゼンツをお届けするセクシー・ニュースキャスターの香織には根谷美智子。陽気に振る舞う表の顔、その裏に潜むもう1つの顔の各々がうまく表現されることだろう。

朝倉 香織
CV 根谷美智子

龍蔵寺幸三
CV 大塚明夫

境町学園学長の龍蔵寺を演じるのは、渋目の役柄や、悪役に定評のある大塚明夫。低いトーンを生かして、どこか怪しさのまとわりつく不気味な男性をうまく演じてくれそうだ。

結城 正勝
CV 岩永哲哉

たくやの後輩、結城を演じるのは岩永哲哉。高めの声質を生かした、お調子者ぶりに期待したい。

豊富 秀夫
CV 三木眞一郎

ええかっこしいの豊富には三木眞一郎。豊富の軽薄ぶりにさらなる磨きをかけてほしいところだ。

北条 篤
CV 青野 武

誰に依頼されたのか、なぜか神奈の周囲を探る興信所の所員、北条役にはベテラン声優、青野武。

真里奈
CV 西村ちなみ

ジオ・テクニクス社の正門を担当するガードウーマン、真里奈は西村ちなみが演じる。

プリンセスメーカー

ゆめみる妖精

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 40%

プレイヤーがスケジュールを管理してステータスを変化させていく育成SLGの形容詞として使われることもある「プリメ」。その最新作である「プリンセスメーカーゆめみる妖精」が、ついにセガサターンに登場する。そこで、今回はその概要をお届けしよう。

- ●ガイナックス
- ●'98年3月発売予定
- ●育成シミュレーション
- ●5,800円●1人プレイのみ

スケジュール管理型育成SLGの原点だ！

かつて、パソコンで登場して以来、絶大な人気を誇ってきた「プリメ」シリーズは、まさにスケジュール管理型育成SLGの原点とも言えるビッグタイトル。この「ゆめみる妖精」でも、プレイヤーはプリンセスになることを夢見て人間界にやってきた妖精を自分の娘として育てることになる。

育てる期間は10歳から18歳の誕生日までの8年間。娘の状態や家の経済状況に応じて、「お勉強」、「アルバイト」、「お休み」などの中から、フェーズごとのスケジュールを設定していく、ただ、妖精がプリンセスになりたいと願っているからといって、ゲームの目的としてプリンセスに育てなければいけないというわけではない。腕自慢の剣士に育てるのも、華やかな歌姫に育てるのもプレイヤーの自由だ。

メイン画面では「スケジュール」の他にも「会話」などといった各種コマンドが用意されている。ちなみに、1フェーズ＝半月。8年間の全フェーズ数は192だ。

娘の能力を様々なパラメータとして表示するステータス画面。娘の状況を正確に把握しておくことは、スケジュールを設定していく上で必要不可欠なことだ。

お勉強 「学校」や「音楽教室」など9種類あって、お金を払っていろいろなことを学ぶことができる。

アルバイト 「家事手伝い」や「子守り」など、様々なものがあり、内容によって娘の能力も変化する。

お休み ストレスが溜まってきたら休養することも必要。「自由行動」と「バカンス」の2種類がある。

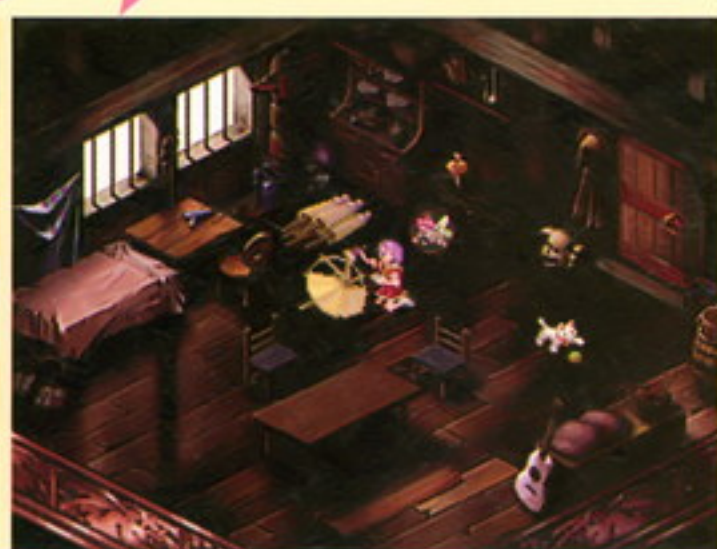
※画面写真は特に注釈のないものに関してはプレイステーション版のものです

何度もプレイしたくなる「父親の職業」システム

この「ゆめみる妖精」で特に好評だったのが、父親の職業を選択できるというシステム。

例えば、裕福な商人でプレイするのと、一切の収入がない風来坊でプレイするのとでは、当然、娘の成長やスケジュール設定などに大きな違いが出てくる。このように父親の職業によってゲームのプレイ感が異なるので、すべての職業でプレイしたくなるのだ。

職業は商人、引退騎士、没落貴族、旅の僧侶、旅芸人、風来坊の６種類。職業ごとに娘の才能（パラメータの初期値）も異なる。

サターン版オリジナル

ある意味で難易度設定ともいえる父親の職業。サターン版ではその職業選択の楽しみが増える。上の写真は左が「商人」、右が「風来坊」を選択したときの娘の家のグラフィック。PS版では１種類しかなかったが、サターン版では父親の職業ごとに用意されているのだ。

多彩に変化する娘の表情も魅力

画面上で実際に数値を出しているにもかかわらず、パラメータ臭さを感じずに感情移入できてしまうところが「プリメ」の魅力。そのポイントとなっているのが、ステータスに応じて変化する娘の行動や表情。「あ、お前、そんなになっちゃうの？」などと、一喜一憂するのも「プリメ」の醍醐味だ。

「バカンス」で見せてくれる娘の伸びやかな表情。父親としてのヨロコビがシミジミと込み上げてくる（？）。

タカビ～
プライドが高すぎると、生意気で高飛車な状態になる。

不良娘
反抗的な態度や言葉づかいの悪さも、それはそれでカワイイ。

ブリッコ
魅力的で人気があることは結構なことなのだが…、う～ん。

病気
ストレスが体力を上回ると病気になってしまうこともある。

ゲームを彩るバリエーション豊かなイベントの数々

ゲームの進行とともに発生する様々なイベントも、「プリメ」の大きな魅力のひとつ。そのほんの一部を紹介しておこう。ここで取り上げたものの他にも、お勉強先でテストがあったり、ライバルが登場したり、訪問販売がやってきたりと、娘とともに歩む８年間の日々を彩ってくれるイベントのバリエーションはさすがに豊富。もちろん、サターン版オリジナルの新イベントも追加されている。

街で先生に会う

「自由行動」で散歩しているときに、先生にバッタリ出くわすこともある。先生以外にも、思いがけない人に出会ったりするイベントもあるぞ。

子どもになつかれる

バイト先でも様々なイベントが発生する。例えば、「子守り」で子どもになつかれたり、「酒場」で酔っぱらいにからまれたりといった具合だ。

おねだり

スケジュールを実行しているときに不意に発生するイベント。他愛のないものが多いが、あんまりホイホイ言うことを聞いているとモラルが下がる。

娘の誕生日

プレゼントで娘の父親に対する信頼度もアップ。でも、信頼度アップに本当に重要なのは「会話」。コマンドによる日頃からのコミュニケーションだ。

NEW イベント　サターン版

サターン版で追加されたオリジナルの新イベント、王宮での「新年園遊会」。参加できれば王子様とお知り合いになるチャンスがあるかも……？。

NEW イベント　サターン版

こちらもサターン版で追加されたオリジナルの新イベント、「さくら祭」。この他にも「収穫祭」などといった、新しいイベントが追加されている。

レオン・ソルフォード

正義感が強く心優しい少年。戦うことに疑問を抱きながらも自らの宿命に身をゆだねる。270年前の光と闇との戦いのおり、光の神の1人、光闘神ソルフォードが降臨し、暗黒神を封印する。それ以降ソルフォード家は、世界の守護者として幾多の人類の危機を救ってきた。レオンは、ソルフォード直系の血筋ゆえ、強大な戦闘能力を秘めている。

CV:緑川　光

前回のレオンのイメージが壊れていないか、ちょっと心配です。僕はゲームが好きなので、自分でも気持ちよくプレイできるよう心掛けて演じました。

ソフィア・R・ファリーナ

レオンを慕って、自ら危険な旅に身を投じ、レオンのためなら、自らの命さえ投げ出す覚悟も持っている。性格は、優しくしっかりもの。戦乱で家族を失い、レオンの故郷、アリシア村の長老に育てられた。カナリー魔法学校を首席で卒業し、魔導師としての潜在能力は最高レベル。強力な攻撃魔法を使いこなし、特に火炎、雷撃系の魔法が得意。

CV:岩男　潤子

前回担当された方の声には特に意識をせず、私がソフィアに対して受けたイメージで演じてました。

ロビン・ソルフォード

主人公であるレオンの父親。オープニングデモに登場するが、詳しいことは不明。ソルフォード家の人間だけに屈強の戦士だったと思われる。ストーリーにどう関わってくるのか気になるところだ。

CV:井上　和彦

前回ではレオンとロビンの役だったのが、年を取ったせいかロビンだけになってしまいました（笑）。

ベルン・セルシアム

普段は真面目で博学な神官。だが、酒や女に弱いため史上最悪の破戒僧と呼ばれている。

CV:キートン山田

がんばりました。前よりもさらにグレードアップしておもしろいので、期待してください。

ロゼッタ・H・ウィング

魔法剣と精霊召喚魔法を使うハーフ・エルフ。父に戦士の訓練を受けていたため性格は男勝り。

CV:篠原　恵美

ロゼッタはとても活発な女の子ということなので、のびのびと楽しんで演らせていただきました。

蒼の叙事詩（オデッセイ）が

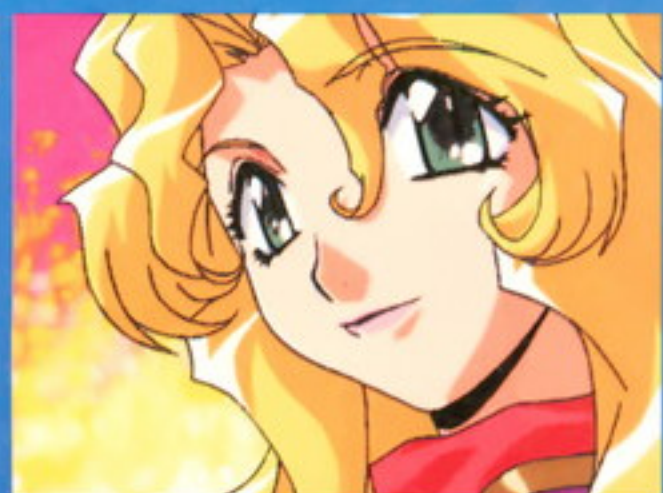
Startling Odyssey 1

スタートリング　オデッセイ

ブルー・エヴォリューション

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度30%

●レイ・フォース●発売日未定●価格未定●ロールプレイングゲーム●全年齢推奨●1人プレイのみ

PCエンジン版から4年、全シナリオの80パーセントを改編、キャラクター設定にまで手を加えられた本作。真の「スタートリングオデッセイ」が、始まろうとしている。

サターンでよみがえる

ランディ・ガーナー

凄腕で流れ者の盗賊。盗賊としての腕も最高ランクだが、剣の腕も確かなもの。兄貴肌で面倒見が良く、レオン達を陰ながら助けてくれる。また、クローディア(左)とキャサリン(右)という2人の美人盗賊を従えている。

CV:高木　渉

僕はPCエンジンと全然役が違うのであまり意識はせず新たな気持ちでこの作品にとりかかっています。

リリルス・エリザベート

手に剣が刺さっているのにこの涼しい表情。この女は痛みを感じていないのだろうか。

CV:高乃　麗

ザクス・ザーディン

敵将3人のうちの1人。一見すると戦士のように見えるが…。詳しいことは謎に包まれている。

CV:井上　和彦

セレナ・ソルディア

ソルディア王国のプリンセス。カナリー魔法学校の卒業生であり、歴代最高の天才魔導師。

CV:冬馬　由美

ゲイラ・イスカリオ

敵の1人。見た目は剣士のようだが、目や表情を見る限り、人のそれではないのだろう。

CV:石井　康嗣

スタートリングオデッセイの変遷

このシリーズの最初の作品。ここから物語は始まる。

シリーズの第2弾。話は「1」から20年ほどさかのぼる。

「スタートリングオデッセイ」はPCエンジンで1993年に発売された。また1994年には、同じくPCエンジンで「2」が発売されている。「2」は「1」の主人公レオンの父親ロビンの話だ。サターン版発売まで間があるので先にPCエンジン版を楽しむのも一興だろう。ただし入手困難。

そして旅立ちへ…

暗黒神降臨という最大の恐怖が去ってから270年が経ち、人類も平穏を取り戻しつつあった。しかし、世界中で魔獣による侵略が開始され、人類に再び危機が訪れた。友を殺し母を拉致した魔獣を討つためレオンは旅立つ。

もちろんグラフィックも大幅パワーアップ!!

サターン版になってもっとも変わった点といえば、やはりグラフィックだろう。前作から4年たっているだけに、比較にならないくらい美しくなっている。また、戦闘シーンも手を加えられ、ビジュアルで表現されるようになった。ただし、まだ開発途上、まだまだ進化する可能性があるぞ。

フィールドマップは見た通り、非常に細かい所まで表現されている。特に、街やキャラクターのグラフィックの変更に注目してもらいたい。

PCエンジン版

システムもグラフィックも大幅に変更された、モンスターとの戦闘シーン。変更後は、さらにかっこよく、さらにわかりやすくなっている。

セガサターン版

HP(ホームページ)でさらに広がるSO(スタートリングオデッセイ)の世界!!

レイフォースでは、インターネット上にホームページを設けている。そこでは、スタートリングオデッセイのいろいろな設定や原作者の話を見ることができる。また、本作のアナザーストーリーも楽しめるので、ファンは必見モノ。ちなみに、テキスト表示のみを行うモードもあるので、通信速度が遅いハードを使っている人も安心してアクセスできるぞ。

URL=http://www2.infoweb.or.jp/rayforce/

プロローグは妖しげに……

洞窟のような暗がりの中、1人の男が何かを唱えた。するとひとりでに壁が開き始め明るい部屋が出現！　その中央にあるのは、緑に光る珠!?

魔法学園 LUNAR!

特報 SPECIAL REPORT!!

●角川書店/ESP●11月20日発売●6,800円●RPG●1人プレイのみ

開発もほぼ終わりあとは発売を待つばかりのこのゲーム。今回はゲームの序盤を紹介する。テレビでもアニメシーンてんこ盛りのCMも流れているぞ。これは必見モノだぁ！

ゲームの序盤を追っかけ紹介、まずは序章

冒頭の暗〜く怪しげ（妖しげ？）なムービーの後は、うって変わってのどかな果樹園。ただ今、村では収穫期の真っ直中。2人の少女達も村人に混じって収穫のお手伝いにいそしんでいた。赤毛の少女はエリー、金髪のおチビさんがレナ。2人はごく平凡にこの村で生まれ育ってきた昔ながらの幼なじみだ。さて収穫の最中ふと目をやると見知らぬおじいさんが。本人曰く「この辺りにある洞窟を探している」のだそう。困った人を放っておけない性分のエリーは、おじいさんに道案内してあげることに。目的の洞窟に着くとおじいさんは何かしきりに感心している。レナは「洞窟に感心するなんて」とあからさまに彼を怪しんでいる。と、その時突然地面が揺れた!!

ふぅ　まいったわい・・・・
ここはいったいどこじゃろうか？

洞窟を探して果樹園に迷い込んできたおじいさん。どう道を間違えたんだか……。

父さーん！
このおじいさん迷子らしいから
レナといっしょに送ってくるねー！

そんなおじいさんをほったらかすわけにもいかず、エリーは道案内役をかって出た。

うむ　うわさにたぐわぬ美しさじゃ
まんぞく　まんぞく

洞窟を見渡し感心することしきりのじいさん。めちゃめちゃ怪しすぎるって！

学園の先生方も個性的

今回の紹介ではまだ学園生活は始まっていないが、タイトルどおりこれは学園生活がメインのゲーム。もちろん学園の先生方も重要な登場人物だ。エリーに合った先生を見つけるのが学園生活の第一歩。結局エリーの先生はというと……？

エマ
保健の先生で正確には教師見習い。ケガはもちろん入学直後エリー達の面倒を見てくれるのも彼女。美人で優しいが、怒らせると怖い。

ダディス
化粧魔法の先生で、変わり者揃いの先生方の中でも群を抜いて変わった先生として有名。そのうえ忘れっぽいので生徒はたいへんらしい。

イアソン
「真の男」を目指す男気の強い先生。魔法剣を教えている。ブレードを教えている先生。テレイナ先生のことを密かに想っている。

テレイナ
音楽の先生。美人でおしとやかだが、はっきり物を言いすぎるのが欠点。悪気はまったくないのだが……。ちなみに目も悪いらしい。

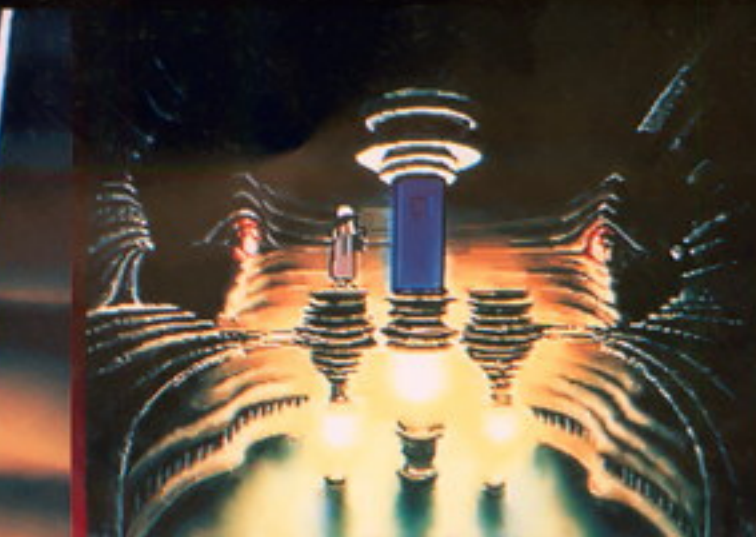
地震の正体は…!?

男の手には先ほどの緑の珠。ゆっくりと暗がりの洞窟を歩いている。その先には何やら人間と同じくらいの筒が見える。男がその筒の前で珠をかざすと、そこに不気味な顔が浮かび上がった。顔に向かって男が言う、「力をやろう」と。その直後辺りの地面が大きく揺れ始めた!

その外には事情も知らない2人の少女と老人が。あまりの揺れに立っていられないエリーとレナ。と、突然岩壁の一部か崩れ、何かに引き寄せられるかのように岩山は海へと移動し、やがて沖へと消えていった。残された3人はわけもわからずただ呆然とするばかりだ……。

この岩山は!?

ようやく揺れも落ち着き、おじいさんが何者なのか、今のは何だったのか問いつめるレナ。

なんなの　あの
ウエディングケーキみたいなのは?

自分は魔法学園のスカウトマンと明かす老人。しかしすぐには信じがたい話ではあるな。

魔法学園にスカウトしとるのじゃ
空を飛べる力があるのは
まさに素質がある証拠じゃろうが

いよいよイエン島へ、第1章に突入だ!!

グレン老人の勧めを受けて、魔法学園入学のため「アギド岬」へやってきたエリーとレナ。入学目的の子も結構多そうなので、ここはひとつ交友を深めんと話しかけてみることに。それにしてもどうも待ち時間が長すぎる。と思っていた矢先、ガラの悪い3人組と女の子の言い争う声が。もともとその3人に腹を立てていたエリー達は彼女に加勢した。が、親玉らしきアンチがレナに向かって一言「チビはすっこんでろ!」。すわ戦闘か!? と思ったその時、「島だ、島が来る!」との声。ついに接岸したその島から跳ね橋が渡された!

魔法学園のスカウトマンだった老人グレンに勧められ、エリーとレナは船が来るという岬へやってきた。

ここがアギド岬かぁ‥‥
あーあ　とうとうきちゃったわね

同じ目的の少年少女達はいるようだが、なかなか迎えはこない。本当にここなのか、と心配になってくる。

イェンは　どこなんでしょう?

この少年は誰!?

え〜っ‥‥こほん

アンチ達3人との大ケンカ勃発寸前、「島が来るぞ!」という声が。その声のほうを見やると、確かに大きな島が岬へ向かっている。島が動くだけでも驚きの子供達の前で、その大きな島がついに接岸。そしてあろうことか島から跳ね橋が渡されたのだった!!

妙な島が近づいてきた!!

Arcana Strikes アルカナ・ストライクス

アルカナカードを求めて一人の少年の旅は始まる

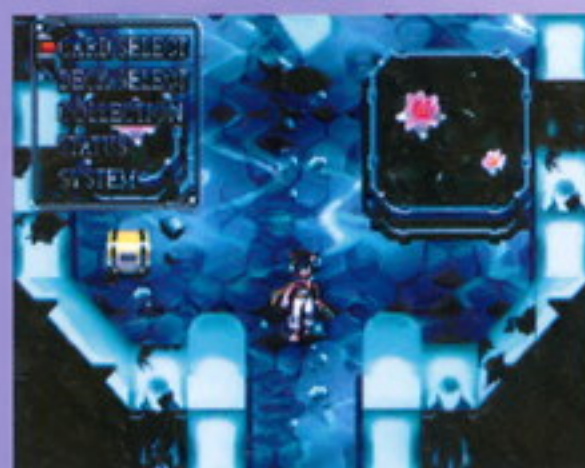
特報 SPECIAL REPORT!!

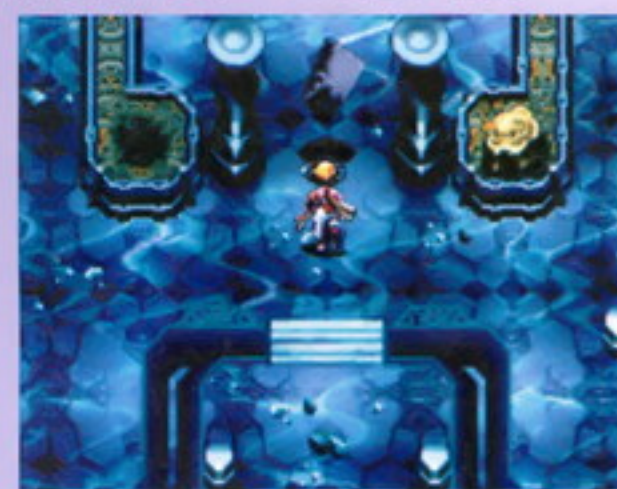
「アルカナ・ストライクス」、これはタカラとレッドカンパニーが協力して手掛ける渾身のタクティカルカードゲームだ。それだけでも期待は高まるが、さらに、著名なデザイナー達がゲームに登場するカードをデザインし、サウンド制作に、THE ALFEEの高見沢俊彦氏が業界初参加というからには見逃せない。そしてついに、そのビッグタイトルのROMが編集部に届いたのだ。これから徐々に、このゲームの魅力に迫っていきたいと思う。その第1回目となる今回は、本格カードバトルに焦点を当ててみよう。

カードの世界「アルカナ」の平和を取り戻すために旅立った少年が最初に向かうのは、水の国アグア。ここは、大小の浮遊する大陸から絶え間なく水が流れている、美しく清らかな、また、神秘的な聖地。少年は塔の番人ティタンからもらった4枚のマイトカード(魔法カード)と最初のアルカナカード「車輪」そして集めたカードを構築するためのデッキを手に、見たこともない不思議な国へと導かれる。

●タカラ ●12月下旬発売予定
●価格未定
●タクティカルカードゲーム

カードバトルとは?

主人公である少年は、様々なカードを用いて幻想的な世界を旅していく。各地の街や村を訪れ、ダンジョンに巣くっているモンスターを退治していくことがゲームの主流となる。カードには「マイトカード」「モンスターカード」「アルカナカード」など10種類が存在し、その数は300種類にも及ぶ。全ての主導権を握るカードには、敵と闘う際の攻撃から回復、モンスターを召喚したり、中には行動を封じるなどの特殊な効果もある(右ページ参照)。従来のゲームと異なる点は、カードによって構成される戦闘システムにあるだろう。カードの使い方はもとより、所持しているカードによって異なる展開が、数々繰り広げられる戦闘をより楽しく、より新鮮に演出してくれる。レアカードの存在もコレクターの心をくすぐる要因になっている。このカードシステムが、セガサターンに新たな風を呼ぶことは間違いないだろう。

これがダンジョン内の様子。真ん中に立っている主人公の前にあるカードにするとバトル開始。

ゲーム中のコマンド。持っているカードを閲覧したり、デッキ(戦闘時に使うカードの箱)内に入れるカードの変更が可能だ。

モンスターカードの説明

まず今回ピックアップしたいのが、モンスターカードの存在。彼らにはLVやHPなどが存在し、共に闘うことで経験値を得て成長していくのだ。モンスターはバトルフィールド上に2体まで召喚することができ、攻撃してくれる。しかし敵に倒されてしまうと、そのバトル時の経験値がもらえなくなるので、大事に扱う必要がある。また、モンスターには属性があり、地形と同じ属性のモンスターはパワーアップするのだ。

味方の召喚モンスターは自分の正面にいる敵の召喚モンスターを攻撃する。正面に敵がいないときは中央の敵のリーダーを攻撃してくれるぞ。

※ 画面写真は開発中のものです。

アルカナカードを紹介！

伝説のカードとして存在する22枚のアルカナカードを解放するのがこのゲームの目的だが、アルカナカード自体にも特殊な効果が秘められており、戦闘時に使うこともできるのだ。一体どんな効果を持っているのか。ここでは前半に登場するカードを一挙紹介する。

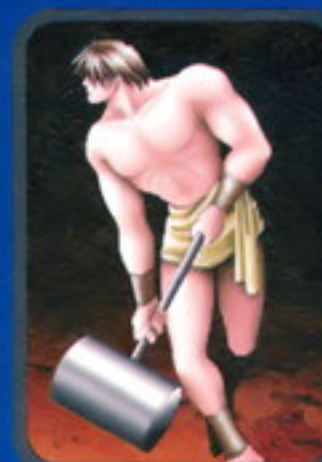
最初に入手できる車輪のカード。ダンジョンから脱出できる便利なカードだ。敵にやられそうになったときに使おう。

鏡
このターンの敵の攻撃ダメージを、使用してきたキャラにはね返す。

死神
敵味方全ての召喚モンスターからどれか一体が即死する。

車輪
戦闘から離脱できる。そのダンジョンの出口まで脱出する。

女帝
味方のモンスター1体が、正面の敵召喚モンスターと相打ちになる。

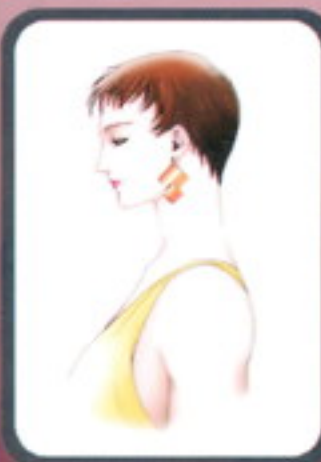
大鷲
デッキ内の使用済みカードの中から、ランダムで4枚を復活させることができる。

男
飛行以外の全てのキャラに対し、HP20%程度のダメージを与える。

忠義
現在、場で継続している全ての効果を打ち消す。

魔人
モンスター召喚を3ターンの間封じる。

水　風　女　地　火
選択して選べるアルカナカード。選んだ属性によって効果が変化する。例えば水を選んだ場合、アグアの地形では味方全体のHPを100%回復し、その他の地形では50%回復する。

戦闘の流れ

戦闘が始まると、手持ちのカードがシャッフルされて、その中から4枚がランダムに配られる。

カードはランダムに配られるので、プレイヤーの自由にならない。手札の中から使用したカードは、次ターンにデッキから補充される。

カードを使用すると、その効果のビジュアルが展開する。主に使うのがマイトカードという魔法効果がある攻撃カード。カードとモンスターには属性があるのでよく考えて選ぼう。

敵もモンスターを召喚してくるので、こちらも強いモンスターで対応したいが、どのモンスターを召喚できるかは、カードシャッフル運によって左右されるのだ。

敵の召喚モンスターが生き残っていても、中央に位置する敵リーダーを倒せば勝利となる。戦闘に勝てば、経験値が取得でき、モンスターが成長していくぞ。

Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2

特報 SPECIAL REPORT!! 完成度80%

●セガ●11月20日発売予定
●5,800円●シミュレーション
●全年齢推奨

CHECK 1 選手エディット最新情報公開!!

いままでにも選手エディットに関して何度かお送りしたけど、今回はもっとも製品版に近い情報だ。基本的な部分は変更されていないものの、細かいところでバージョンアップが施されているぞ。

選手エディットの過程を再チェック!!

EDIT 1 名前

名前で能力に影響は出ない。やっぱり最初はプレイヤーの名前がベストかな？

EDIT 2 顔 パーツを組み合わせて自分の顔を作ろう！

顔のパーツをモンタージュのように組み合わせる。微妙に違うパーツで、あらゆるタイプの顔に対応しているぞ。もちろん種類も豊富だ。

豊富なパーツを組み合わせてイメージした顔を作る。時間はかかるが楽しい。

顔のパーツは8種類

- 輪郭
- 髪型
- 眉毛
- 目
- 鼻
- 口
- ひげ
- その他
  - 眼鏡
  - ほくろ
  - ピアス

EDIT 3 呼称 自分であだ名を決めるか!? 2043種類の実名から選ぶか!?

実名は外国籍選手の名前を含めて2043種類から、あだ名はポジションごとに決められたものから好きなものを選ぼう。試合中に活躍すれば、レポーターや実況、解説者に音声で呼んでもらえるぞ。

実名は日本人、外国人選手、どちらもかなりの数を網羅。

あだ名も一覧から気に入った物を選ぶ。凄い名前が山盛り。

EDIT 4 国籍 通常は日本国籍だが外国籍を指定することも！

エディット選手の出身国をここで決める。通常は日本かもしれないが、外国籍選手を作りたい場合は、ゲーム中に登場するすべての国名から選択できるぞ。ただしJリーグの規定で、外国籍選手の在籍数に限りがあるから注意が必要。

国内、国外のどちらからも選べるのがうれしいよね。

外国人選手も作れるのだ！

EDIT 5 身長 身長で能力の差は出ない 自分のデータを入れよう！

ここから選手自身のデータを入力していく。まず最初は身長を範囲内から1センチ単位で選択。実際には背の高い選手は試合で有利なことが多いが、「サカつく2」では自分自身をエディットしやすいよう、能力差はついていない。

身長は常識の範囲内から、1センチ単位で選択できる。

身長差によるハンデはなし

EDIT 6 血液型

エディット選手の血液型を決めよう。これも能力や性格に影響するわけではない。

EDIT 7 ポジション 希望するポジションを選択 ただし後々変更されることも…

希望するポジションを入力。つぎに選択するタイプを、ここで決めたポジションに合うよう調整しないと、年度始め（2月）に選手の能力適性に合ったポジションへ変えられてしまうこともある。

初期段階でのポジションを決める。"タイプ"で決まった能力に合わないと……。

EDIT 8 タイプ 3つのキーワードで選手の能力が決まる!!

実際の作業は、選手の能力を決定するキーワードを９種類のカテゴリーから３つ選ぶだけ。キーワードが決まると、各能力のグラフと、それがどの程度反映されるかを示す度合いが表示されるのだ。

反映度が高いと３つのキーワードがより強く反映される。グラフが重なるよう調整だ。

たとえばこの３つ

- パス　必殺のスルーパス
- ドリブル　５人抜き
- 魅力　敵も呆然

キーワードを選ぶたびに資質が決まっていく。いろいろ試そう。

五角形グラフに注目

テクニック
ボール運び、シュートの正確さなど、技術力全般を反映する重要なパラメーターだ。

インテリジェンス（知性）
戦術の飲み込みの早さ、試合運びのうまさなど、頭脳プレイを高くするならこれ。

ボディ（身体能力）
タックル、スライディングの強さはもちろん、ケガのしにくさにも影響するぞ。

ハート
辛い状況に追い込まれても打破できる強靭な精神力を身につけるならハートを上げろ。

センス
ムード作りや魅力のほかに、勘のよさも含まれるパラメーター。人気選手を作れ！

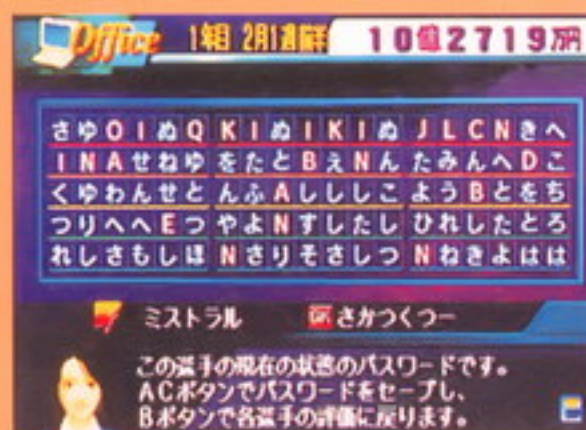
続報！ “個人パスワード”の詳細が明らかに!!

前作ではクラブ全体のパスワードを取ることしかできなかったが、「２」は選手１人だけを取り出す個人パスワードの機能が追加された。友達が抱えている優秀な選手を集めて夢のチームを作る、なんてことも手軽にできるのだ。ほかにも、友達のエディット選手を自分のゲーム中にスカウトという形で入団させたりもできる。もちろんその場合は、きちんと交渉後に契約金を払うことになってくるのだ。

実在の選手、架空の選手は個人パスワードで何人でも入団させられるが、エディット選手は１クラブに３人までしか在籍させられない。しかし、友達のエディット選手を入団させた場合は、パスワード選手扱いになるので、このルールには当てはまらない。

“オフィス”→“資料室”からパスワード参照

個人パスワードは、資料室でいつでも閲覧できるのだ。

友達の選手を集めて１つのチームを作り、対戦可能だ。「２」は個人パスワードが熱いぞ！

選手のパスワードを入力すれば、ゲーム中にスカウトした選手として登場する。

キーワード一覧

エディット選手のタイプを決定するときは、以下のキーワードから好きな物を選ぶ。実際に登場するキーワードは、１カテゴリーごとに10種類以上用意されているぞ。

●シュート
- 豪快なシュート
- 正確無比
- なぜかゴール
- 熱きシュート
- 得点のにおい
- シュート乱打

●パス
- 超ロングパス
- 確実なパス
- 冷静な配球
- 必殺のスルーパス
- ゲームメーカー
- 人畜無害

●ドリブル
- 野性的なドリブル
- ソフトなボールタッチ
- 理論的ドリブル
- 一人で爆走
- うなるドリブル
- ５人抜き

●ディフェンス
- ボディバランス
- かみそりタックル
- 神出鬼没
- １対１で勝負
- しつこいマーク
- エースキラー

●ゴールキーパー
- 鋭い反応
- 果敢なセーブ
- 冷静な判断
- 燃えるキーパー
- 無言でセーブ
- ハングリー

●知性＆精神
- 思考より行動
- 職人肌
- IQ300
- 自己中心
- きれやすい
- 品行方正

●肉体
- 動物的反応
- 屈強な体
- 虚弱体質
- 骨格が良い
- 病弱
- 中肉中背

●魅力
- 壮絶なプレイ
- 敵も唖然
- 理性のプレイ
- 甘いマスク
- おしゃれ好き
- 観客絶叫

●その他
- 野生児
- 記録に残る男
- スプリンター
- 高学歴
- 記憶に残る男
- 努力の人

CHECK2

「サカつく2」で起こるさまざまなイベントをチェック!!

ゲーム中でも実際のJリーグと同じスケジュールで進むため、「2」は以外とオフの日が多い。そのためか、前作以上に試合の合間のイベントが用意されているのだ。

入団会見やスカウト報告など、普通のプレイで見られるものや、鉄道新路線開通、選手テレビCF出演などのように条件を満たさないと見られないものまで、その種類も多いぞ。すべてのイベントを見られるほど、やり込んでいこう。

EVENT 1 入団会見

今月から我がクラブに
入団する方がいらっしゃいます。
温かく迎え入れましょう。

内野 誠太郎選手が私たちのクラブに
入団する事になりました。
新たな戦力として期待が持てますね。

選手をスカウトし、契約が成立すると入団会見が開かれる。いい選手を獲得できれば喜びもひとしお。

EVENT 2 名物販売

名物発売

総合菓子メーカーさんの商品を
ショップに導入したところ、大人気です。
売り上げが倍増しています。

ある条件を満たすと、プレイヤークラブのスタジアム名物が販売され、売り上げアップ!

EVENT 3 本拠地レベルアップ

LEVEL UP
本拠地発展

私達のホームタウンも中都市規模になりました。
人口も増えてきましたし、
まだまだ発展が期待できそうですね。

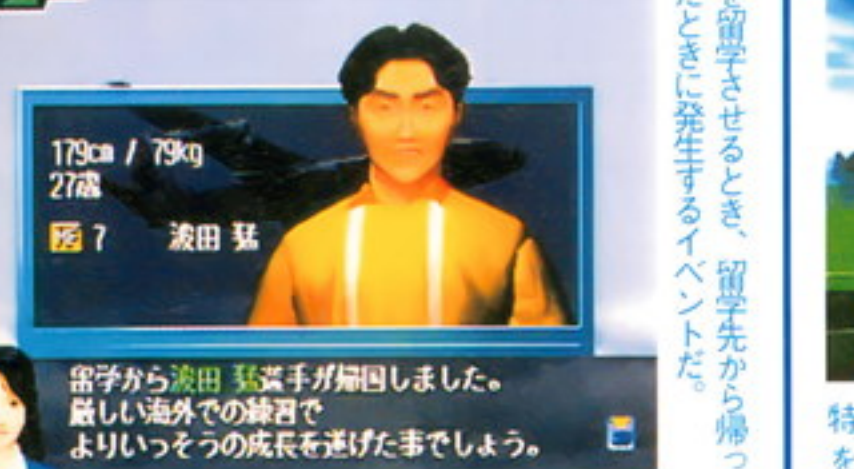
街に貢献し、ホームタウンが発展するとイベント発生。背景の建物にも変化が起こるぞ。

EVENT 4 宝石イベント

宝石

ピエールさん、今日はおもしろい物を
見つけてきたんですよ。財産として
お持ちになるにはちょうど良いでしょう?

前作同様、秘書が「おもしろい者」(?)を見つけてきたようだ。この宝石の使い道は?

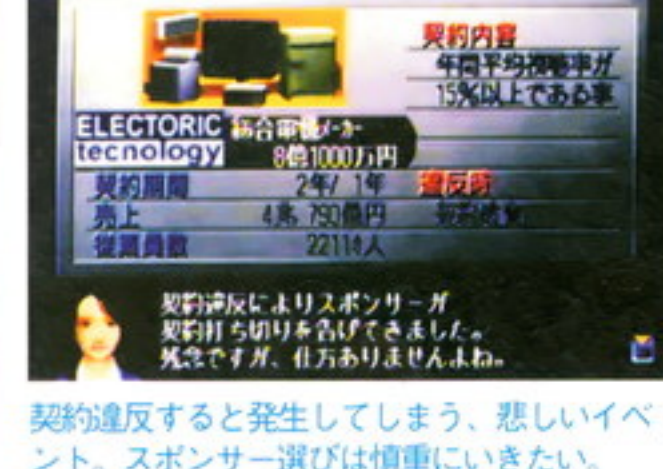
EVENT 5 選手留学

留学から波田 猛選手が帰国しました。
厳しい海外での練習で
よりいっそうの成長を遂げた事でしょう。

選手を留学させるとき、留学先から帰ってきたときに発生するイベントだ。

EVENT 6 VIP来訪

国内VIP来訪

特別な条件を満たすと、名のある人物が試合を見物にくる。クラブの格もグッと上がるぞ。

EVENT 7 契約打ち切り

契約違反するとサポーターが
契約打ち切りを告げてきました。
残念ですが、仕方ありませんよね。

契約違反すると発生してしまう、悲しいイベント。スポンサー選びは慎重にいきたい。

EVENT 8 スカウト報告

スカウト報告

スカウトからの報告が入りました。

スカウトが新たな有能選手をリストアップしたら発生。今回はどんな選手がいるかな?

EVENT 9 鉄道新路線開通

新鉄道路線開通

スポンサーの鉄道会社さんが本拠地周辺に
鉄道の新路線を開通してくれました。
これで一層、街の発展が期待できますね。

鉄道会社がスポンサーにいれば、地元に新鉄道路線を開いてくれることも。交通の便がよくなり、観客倍増。

EVENT 10 選手テレビCF出演

TV-CM

スポンサーからの依頼で
私たちのクラブの選手が
TVCMへ出演する事になりました。

テレビCFを行いそうな大手のスポンサーがいれば、クラブの選手が起用されることも。知名度、人気ともに大幅アップ。

オリジナル4球団大紹介!!
君の手でお気に入りチームが生まれ変わる!!

この「野球つく」には、プロ野球に実在する12球団が登場するのは、もうみんな知っているよね。このほかにも、ゲームオリジナルのチームが4球団も用意されているのだ。これは、実際のチームに思い入れのない人や、自分だけの新しいチームを作りたいという人のために用意されたもの。1から新しくチームを作り上げるのも、またこのゲームの楽しみ方だぞ!!

ダイナマイツ

名前の由来は爆薬の“ダイナマイト”。このチームを選ぶからには、大砲をそろえた強力打線を組んでみてはどうだろう。1～9番までのダイナマイト打線が火を吹くぜ!!

大砲ぞろいの爆薬チーム!!

モスキーツ

嫌われものの“蚊”が名前の由来だけど、すぐに潰されないように粘りの野球をみせてやろう。このチームは、蚊のようなヒット&アウェイを特徴とする。機動力と守備力を強化するのがベストだ!!

粘りの野球が得意

ダイナマイツ
ハンマーヘッズ
ジェリーフィッシュ
モスキーツ

野茂監修

これからの季節にピッタリの情報をお届け!!

プロ野球チームをつくろう!TM

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ●1997年冬発売予定
●5,800円●パスワード対戦あり
●スポーツ育成シミュレーション

セ・パ両リーグの優勝チームも決まり、あとは日本シリーズを残すのみ。しかしこれからのオフには、粛正の嵐となる球団も数知れず…。今回は、そんな時期にピッタリの内容だ！

完成度68%

ジェリーフィッシュ

このチームなら、名前の由来であるクラゲのような、ゆらゆらしたノンポリ経営をするのもいいかな。そうやって相手を油断させ、ここぞという時に、クラゲのしびれるひと刺しをお見舞いしよう!!

つかみどころのない野球を目指せ！

ダイナマイツ
ハンマーヘッズ
ジェリーフィッシュ
モスキーツ
ジェリーフィッシュ！英語でクラ
を意味します。つかみどころのな
深みのある野球をめざしましょう

ハンマーヘッズ

“シュモクザメ”が名前の由来。このサメの外見のように、オリジナリティを重視したチームを育てよう。長所と短所がはっきりと出た、スペシャリストチームを作ってみてはどう？

個性が全面に出るチーム

ダイナマイツ
ハンマーヘッズ
ジェリーフィッシュ
モスキーツ
ダイナマイツ！文字どおり、爆発
な攻撃力を持ったチームをめざし
しょう！

チームの運命を左右する、勇気ある決断……それは!

スタッフ交代

優勝を逃した責任、ふがいない成績に対する責任、年齢による勇退など理由はさまざま…

試合中に、選手の状態を的確に把握し、状況によって選手を交代させるという重要な采配を行う監督。そして、選手を育て上げるコーチや、逸材選手を見つけてくるスカウトマン。「野球つく」の世界では、野球をプレイする選手だけではなく、こういったスタッフが球団の運命を左右するのだ。一流選手がいても、その使いどころを間違えれば勝負に勝つことはできない。プレイヤーが、運命を託すのがこのスタッフならば、やはり信頼できる人にチームをまかせたいものである。

そこで用意されているのが、スタッフ交代というコマンドなのだ。今の監督やコーチでは頼りないと思ったときに、新しく監督やコーチを招き入れることが可能だ。もちろん、ゲームには実名で登場するだけに、思い入れのある人もいるのでは。そういった自分の趣味で監督を決め、チームを指揮させるのもひとつの楽しみ方だろう。

また、各監督やコーチには、オリジナル練習もあるので、そういった面での戦力強化を重視したスタッフ選びも重要な要素。チームに足りないものを、補ってくれそうな人物を探し出そう!!

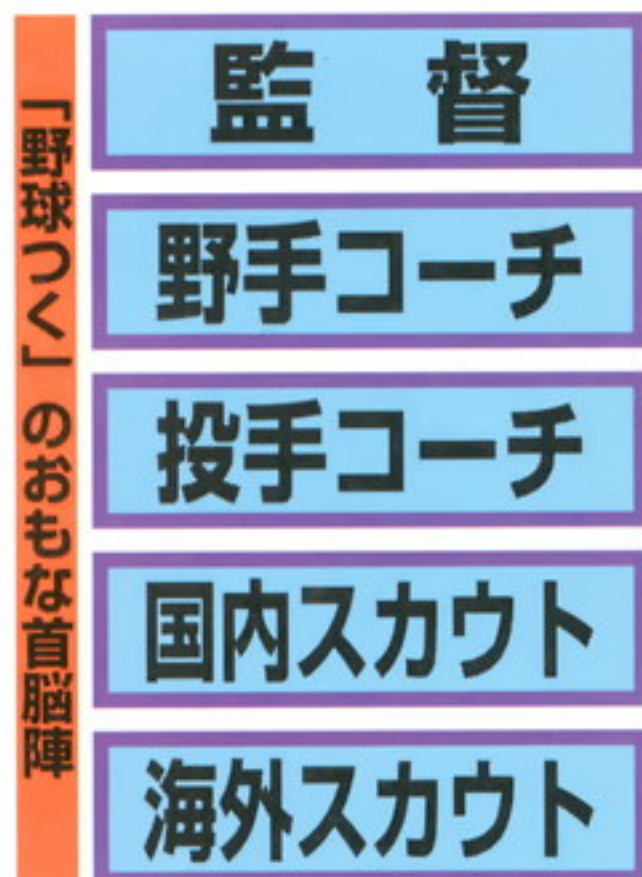
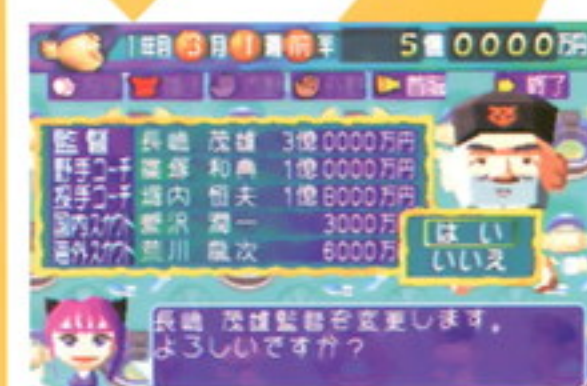
スタッフを変える理由はさまざま。もしも今の監督やコーチを解任し、新しい人物を招きいれたいのであれば、"じんじ"コマンドの"スタッフ交代"を選択しよう。

「野球つく」のおもな首脳陣

監督
野手コーチ
投手コーチ
国内スカウト
海外スカウト

交代が決まったら……

例えば巨人軍なら、今年メークミラクルを実現できなかった長嶋監督には第一線を退いてもらって、若い新監督を誕生させてみては？　もちろん、そこは個人の自由。

来年度のヘッドコーチとしての活躍が期待される堀内投手コーチを外し、新しい投手コーチを引っ張ってくるのはどうだろう。投手陣が、より活発になるかもしれない。

交代させたい監督やコーチが決まったら、いよいよ新スタッフを選択。チームの運命を握っているポストなので慎重にね。

特別企画開発者インタビュー

順調に開発が進んでいる「野球つく」スタッフに特別インタビューを試みたぞ!!

「野球つく」その魅力に迫る!!

インタビューに応じてくださったのは、瀬川氏（左）と北川氏（右）。その向こうのモニターには、開発中の「野球つく」の映像が!!

——ゲームショウで「野球つく」を出展された際に行った"かおつく"の反響はいかがでしたか。

瀬川　おかげさまで大評判でした。ゲームショウ開催期間中に登録してくださった方は、100人を越えました。その中から、約60名の作品を採用させていただくことになりました。

北川　採用させていただいた方には手紙を送ったんですが、その返事に、ゲームに関する要望やお礼の手紙が入っていて嬉しかったですね。

——今年のペナントレースも決着がつきましたけれども、やはり優勝したチームは「野球つく」のなかでも強くなるんでしょうか。

瀬川　「野球つく」は、自分がオーナーになって指揮する立場でプレイするわけですから、そういった部分で強くできるという部分がありますよね。ですから基本的に、過去の実績も含めた形で調整します。

——そうなると、各監督やコーチを雇うときの金額は、過去の優勝経験などの実績をもとに設定されるということですか。

北川　ある程度の主観は入ってしまうんですが、優勝経験など過去の実績を開発チームで分析して、オリジナルで設定させてもらってます。だから、実際の監督やコーチの年俸とは異なっている場合もあります。例

新監督や新コーチは誰に？

現スタッフを解任したら、つぎは次期スタッフを就任させよう。この候補となるのは、現在プロ野球チームに所属している人から、プロ野球界からは現在身を引いているOB選手までさまざま。しかも、「プロ野球グレイテストナイン'97　メークミラクル」に登場した35名のOBが全員いるという豪華ぶりだ!!

例えば…原辰徳氏を監督に！

長嶋、王のあとを受けて、長きにわたり巨人の4番を務め上げた男、原辰徳。現在、充電中ということで、プロ野球解説者として活躍中。そんな原氏に長嶋監督の後をまかせては？

例えば…小林繁氏を投手コーチに！

元は巨人のエースピッチャーだったものの、江川氏とのトレードで阪神に移籍。その後は、巨人キラーとして大活躍した。現在は近鉄の投手コーチだが、自分のチームに招くのも吉。

これが「プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル」にも登場した OB軍団の35名だ!!

往年の名プレイヤーたちが、「メークミラクル」だけではなく、この「野球つく」にも集まった！

氏名	デビュー	ポジション	備考
稲尾和久	1956年西鉄ライオンズにてデビュー	投手	1シーズン78登板という記録樹立
皆川睦雄	1954年南海ホークスにてデビュー	投手	通算221勝をあげる名投手
秋山登	1956年大洋ホエールズにてデビュー	投手	'60年には防御率トップ
米田哲也	1956年阪急ブレーブスにてデビュー	投手	登板数949試合という記録を保持
高橋一三	1965年読売ジャイアンツにてデビュー	投手	ジャイアンツV9時代の名投手
若生智男	1956年毎日オリオンズにてデビュー	投手	'60年の優勝に貢献したエース
山本和行	1972年阪神タイガースにてデビュー	投手	'85年の阪神優勝に大きく貢献
杉浦忠	1958年南海ホークスにてデビュー	投手	南海黄金時代の立役者
土橋正幸	1956年東映フライヤーズにてデビュー	投手	'62年チームを優勝に導いた投手
今井雄太郎	1971年阪急ブレーブスにてデビュー	投手	'完全試合達成の大投手
石岡康三	1964年国鉄スワローズにてデビュー	投手	今でいうリリーフピッチャー
松沼雅之	1979年西武ライオンズにてデビュー	投手	兄弟で西武黄金時代を築く
新浦寿男	1971年読売ジャイアンツにてデビュー	投手	多彩な変化球を得意とする投手
安田猛	1972年ヤクルトアトムズにてデビュー	投手	'78年の優勝年には変化球で活躍
藤尾茂	1953年読売ジャイアンツにてデビュー	野手	西武元監督の森氏と同時期に在籍
谷沢健一	1970年中日ドラゴンズにてデビュー	野手	中日の4番打者として活躍
大島康徳	1971年中日ドラゴンズにてデビュー	野手	'87年に本塁打王に輝く
中村勝広	1972年阪神タイガースにてデビュー	野手	名3塁手で引退後は同球団監督に
木下剛史	1967年東映フライヤーズにてデビュー	野手	広島初優勝の立役者で盗塁王
有藤道世	1969年ロッテオリオンズにてデビュー	野手	オリオンズを代表する名3塁手
黒江透修	1964年読売ジャイアンツにてデビュー	野手	ジャイアンツV9時代のショート
安藤統夫	1962年阪神タイガースにてデビュー	野手	内野手として活躍し引退後監督に
杉浦亨	1972年ヤクルトアトムズにてデビュー	野手	日本シリーズで代打満塁サヨナラ本塁打
長崎慶一	1973年大洋ホエールズにてデビュー	野手	'82年の首位打者に輝く
横田真之	1985年ロッテオリオンズにてデビュー	野手	2年連続で打率3割という成績
木俣達彦	1964年中日ドラゴンズにてデビュー	野手	打、守ともに優れた大黒柱
中畑清	1977年読売ジャイアンツにてデビュー	野手	ミスター絶好調と呼ばれるお祭り男
山崎裕之	1965年東京オリオンズにてデビュー	野手	西武ライオンズ創設時の立役者
高木守道	1960年中日ドラゴンズにてデビュー	野手	'65年には盗塁王に輝く
内藤博文	1949年読売ジャイアンツにてデビュー	野手	内野、外野を守れるプレイヤー
原辰徳	1981年読売ジャイアンツにてデビュー	野手	前打者敬遠後の本塁打は印象的
古葉竹識	1958年広島カープにてデビュー	野手	引退後に広島、大洋の監督に
張本勲	1959年東映フライーズにてデビュー	野手	3000本安打9年連続打率3割
青田昇	1942年読売ジャイアンツにてデビュー	野手	いぶし銀の名選手
蓑田浩二	1976年阪急ブレーブスにてデビュー	野手	本塁打30本＆30盗塁は初記録

■「野球つく」デザイナー
瀬川　隆哉氏

えば、今の王監督や長嶋監督というのはネームバリューもあるし、金額は高そうですよね。

——ゲームプレイの期間が30年なので、選手たちの年齢が上がり、引退ということも起こるわけですよね。

瀬川　選手の引退はありますね。ある程度の年齢の峠を越えたら、いまひとつ練習させても伸びなくなってくるとかはありますんで。年齢的にそういったところまでくると、選手が引退するようになってます。ただ、そこでまだ必要な選手であれば、引き止められるようにはしたいと思っています。同じように、スタッフに関しても、引退といったラインは決めてあります。また、オリジナル練習なんですが、打撃が弱いチームなら野手出身の監督を入れたりとか、プレイヤーの意思で自由に変えられます。でも監督とかは、普通そう簡単には変わらないんで、そのあたりは長い目でみてもらいたいですね。

——シミュレーションゲームが苦手だという人もいると思うのですが、そのあたりの部分では、何らかの対応策を考えていますか。

瀬川　シミュレーションを楽しむだけならリアルなキャラでもいいんですが、やはり多くの人に楽しんでもらうために、キャラを2頭身にしてプレイしやすくしています。野茂さんの意見にも、多くの人に野球の楽しさをわかってもらいたいというのがありますからね。

北川　ゲームでも、ちょとでもわかりにくいところとかがあると、すぐに直すように制作を進めています。初心者の方でも十分に遊べるゲームになっていますよ。

——最後に、期待しているユーザーにメッセージをお願いします。

瀬川　このゲームの特徴でもある、コミカルな試合シーンに期待してほしいですね。試合結果を見るだけではなくて、135試合観ていても飽きないようになっています。

北川　まだあまり情報がありませんが、秘書に期待してください（笑）。それと、選手の管理方法もいろいろと用意してありますので、今後の獲得方法だとか、毎年の契約更改だとかの情報にご期待ください。

■「野球つく」企画
北川　慶明氏

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

ALL JAPAN 25th PRO WRESTLING

闘う男たちの雄叫び

特報 SPECIAL REPORT!!

●セガ●10月23日（木）発売予定●5,800円
●対戦格闘●1～2人用●全年齢推奨

先週に引き続き、登場選手の技紹介をお送りしていこう。ついに発売日まで6日。キミの家が全日本の会場になる日も近い!!

三沢光晴

唸る肘鉄砲！最強三冠王

現三冠王者にして全日本のエース三沢。エルボーの貴公子の呼び名のとおり、単発からラッシュ、ローリング、果ては場外へのエルボースイシーダなど肘での多彩な攻撃を見せる。相手の顔面を締め上げるフェイスロック、旋回式バックドロップなど他人と一味違った技を使いこなすほか、ウラカンラナなど返し技にも長ける。とどめは必殺タイガードライバー!!

ローリングエルボー

フェイスロック

フライングボディープレス

コーナー最上段からダウン中の相手へダイブ、そのままカバーする。カエルのように、空中で身を屈めるモーションも再現されているぞ。

タイガードライバー'91

'91年1月に田上戦で初公開されたのがこの技だ。あまりの危険さゆえか、三沢自身もよほどのピンチでないと繰り出さない威力を持つ。

川田利明

気迫みなぎる足の千手観音！

キックを中心とした激しいスタイルを身上とする川田。写真で紹介している以外にも、ロー、ハイ、カウンター、そして顔面、サッカーボールなど、安易に技に走らないこだわりが見える。デンジャラスバックドロップや、投げっぱなしジャーマンなど、気合十分の投げも破壊力バツグン。特に相手を高々と持ち上げるパワーボムは、みなぎる闘志そのものだ。

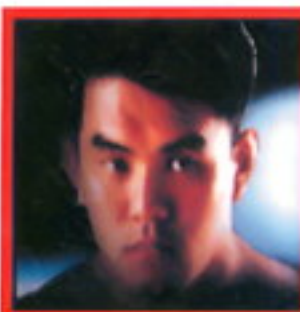
ミドルキック

垂直落下式ブレンバスター

駆け上がって顔面蹴り

コーナーに押し込んだ相手の顔面へ、ロープに駆け上がってキックを打ち込む。自宅なら「シャー！」と言っても文句は出ないぞ(笑)。

ストレッチプラム

高いギブアップ率を誇る、川田オリジナルの締め技。相手は一度捕らえられれば逃げ出すことはままならず、腰に致命的なダメージ!!

秋山 準

華麗な技で四天王に肉薄！

全日本のトップグループをなす三沢、小橋、川田、田上の四天王。日本人選手として、彼らに最も近いポジションにいるのが秋山だ。アマレス出身らしく難度の高いスープレックス姿は華麗ささえ漂う。中でも変形裏投げエクスプロイダーの威力はバツグン。ジャンピングニーやラリアット、場外へのトペで試合の勢いをつかんだら、迷わず狙っていきたい。

エクスプロイダー

トペコンヒーロ

ジャンピングニーキック

ロープに振った相手の胸元に、ジャンプしての膝蹴りをお見舞い。胸を突き出した秋山独特のフォームも完全再現されているぞ。

ブルーサンダー

ブレーンバスターの体勢で持ち上げた相手を、頭からマットへ。エクスプロイダーを超える威力を持つ必殺フィニッシュホールドだ。

選手がアピールする様子もモーションキャプチャーでこのとおり。中には闘気の量によってアピールが変化する選手も!!

を聞け!!

実況は日テレ平川アナが担当!

最近のスポーツゲームには欠かすことのできない「実況」の要素。もちろんこの「全日本」にもそれはあてはまる。そして今回、実況を担当するのは、なんと全日本プロレス中継でおなじみ、日本テレビの平川健太郎アナウンサーだ。音声データも、状況ごとにさまざまなバリエーションが用意され、臨場感はバツグン。実際の会場で収録を行った喚声と共に、試合をより一層盛り上げてくれること間違いナシだ!!

注目!!

実況：平川健太郎（日本テレビアナウンサー

平川アナよりのコメント

●収録の感想は：試合展開上必要な実況をすべて収録しましたが、プロレスの実況というのはこんなにも色々と叫ばなければならないのかと改めて感じました。またこのゲームの映像や技のモーションが実にきめ細かく、ゲームの映像に負けない実況ができればと思いながら収録しました。プロレスマニアは選手の動作ひとつひとつが再現されているか敏感に感じてしまうものですが、皆様も納得できる素晴らしい出来だと思います。

●ユーザーにメッセージ：先ほども言いましたが、全日マニアも納得できる素晴らしい出来です。これであなたの家が日本武道館になることでしょう。

スタン・ハンセン

誰もオレを止められなウィー!

すでにベテランの域にあるハンセン。だがパワーで押しまくるファイトスタイルは今でも十分脅威に値する。技の数こそ少ないが、時には馬乗りパンチといった、反則技までをも繰り出す荒々しいファイトは、まさに西部の荒くれ者。20年来の必殺技ウエスタンラリアットで相手の首をへし折って、決めろ勝利のテキサスロングホーン!

馬乗りパンチ

バックドロップ

ハンセン式エルボードロップ

ビンタ、ボディースラムから一連のコンボとして繰り出される。ミゾオチ目掛けてのエルボーで相手は悶絶だ。「ディーヤッ!」

ウエスタンラリアット

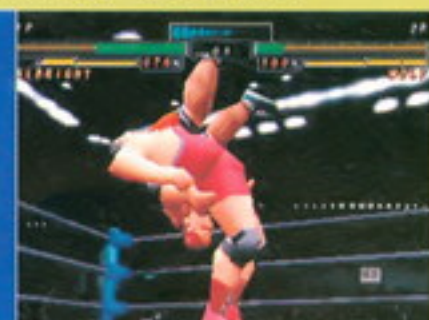
ちまたにラリアットあふれるも、本家本元はハンセンのこの技だけ。決める前には左手のサポーターを直すアピールを忘れずに。

ゲーリー・オブライト

生きるスープレックス図鑑!!

アマレスコスチュームにその巨体を包んだオブライト。腕ひしぎ逆十字やアキレス腱固めなど、グランド技も器用に使いこなすのに加え、体重と柔軟さを生かしたスープレックスの威力はどれもがメガトン級。ジャーマンスープレックスだけでも3種類を持つように、その数においても右に出るものがいない。投げて投げて投げまくってTOPを目指せ!

アキレス腱固め

水車落とし

ぶっこ抜きジャーマンスープレックス

ジャーマンでマットに叩き付けた後、腰に回した手を離さず起き上がり、連続して（闘気により回数が変化）ジャーマンを放つ大技。

フルネルソンスープレックス

フライングメイヤーで相手の背後を取り、フルネルソンに固めて投げるコンボ。この技を食らって失神した選手がいるほどの威力だ。

ジェフリー・マクワイルド

荒ぶる海のごとき力強さ!

我流パンクラチオンで全日本マットに挑むジェフリー。カウンターのヒップアタックや、トップロープ上から放つライデンドロップなど、自らの技にプロレス流のアレンジをキッチリと加えてきている。そして、類まれなる腕力で繰り出される打撃技は、多彩にして威力絶大。フィニッシュホールドは、もちろんスプラッシュマウンテンだ!

ライジングハンマー

ライデンドロップ

アイアンクロー

ヘルダンクハンマーで相手を屈ませてから、顔面をムンズと掴むコンボ。片手で人間ひとりを持ち上げる、そのパワーに驚嘆せよ!!

スプラッシュマウンテン

相手を高々と抱え上げた後マットへと急速落下。単体の技として繰り出せるほか、トーキックからのコンボにも組み込まれている。

位置について——

特報 SPECIAL REPORT!!

忍ペまん丸

START!!

折り紙につられて旅に出てしまったボク。でも、全6ステージの道のりは長いなァ。ところで、この「ロード」って文字は何だろう。

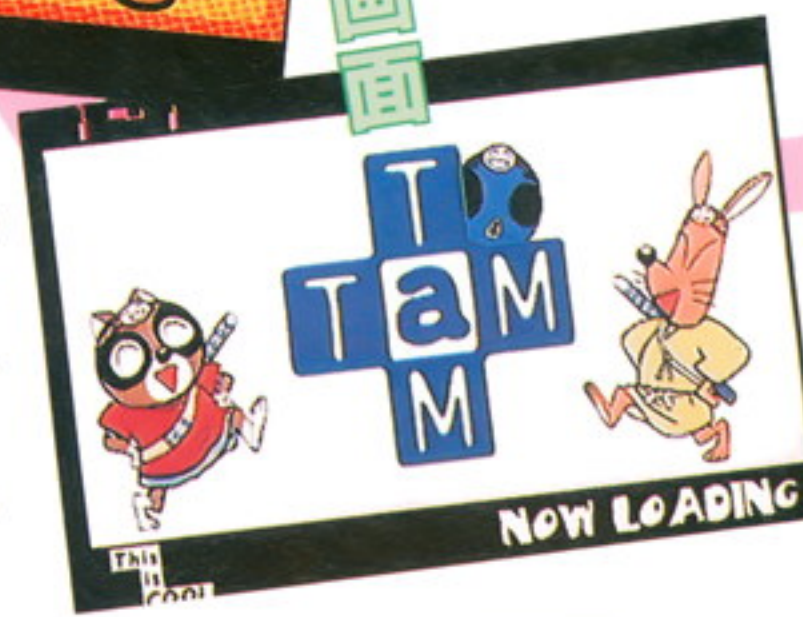
空高くへ続く道

あんな高いところにも何かあるみたい。でも、ジャンプしたり、岩を動かして踏み台にしたり。いろいろ頭を使えばきっと空に登れるよ。

ロード画面

ロードするときは、毎回違う絵が出てくるんだよ。左にあるタヌ太郎さんやツネ次郎さんの絵以外にも、たくさんの絵があるからね。

念雅流忍法秘伝「現神の術」。まだ未熟ではあるが、まん丸にはその術を使える素質がある。修行に出して素質を伸ばしてやりたいものよ。

だが、あやつにはおく病なところがある。ワシが行けと言ったところで、旅に出るかどうか。……む。そう言えば、まん丸は折り紙に目がなかったな。金の折り紙をやる、と言えば赴くやもしれん。したら、タヌ太郎とツネ次郎に、乱子（左の絵、ウサギのくのいち）達も呼んで、ともに技を競わせるとしよう。

平面から3Dへと飛び出したまん丸。でも「自由」って難しい。好き勝手に歩き回れるこの立体世界の中で、いったいまん丸は何をしたらいいの。修行が始まる前に、ちょっと様子を覗いてみようかな。

●エニックス●12月中旬発売●フルポリゴン・アクション●6歳以上128歳以下推奨●１人プレイのみ

The Voice of Nin Pen

アニメと同じ声で、ゲームでもみんなが大活躍！

池澤春菜 まん丸

まん丸は正直、私そのまんまの役。何も考えずに、天然ボケのままでやってます(笑)。いつもドベで馬鹿にされる彼がホントに飛んだり走ったりできるのか心配で(笑)。とりあえず指が痛くなるぐらいゲームしてね。

小杉十郎太 ネンガ

ネンガのシャイで淋しがり屋で、ちょっぴりひがみっぽいところが僕に似てるんです(笑)。とにかく憂さ晴らしにこのゲームは最適ですよ。特に、お正月にやるといいはず。何てったって、"ネンガ"流ですから（笑）。

山口勝平 多太郎

平面的なアニメを立体的にするとこんな感じになるのかなって、不思議な感じ。ただ最終秘密兵器だから、じいやさんが見れなかったのが残念(笑)。でも収録は楽しかったので、その雰囲気がゲームでも伝わればいいな。

関智一 ツネ次郎

ツネ次郎はまん丸のお母さん的役割で、兄貴分。そんな彼が活躍するこのゲームはアニメの世界をそのままゲームにした感じ。いろいろな楽しみ方があるゲームだし、飽きたらキャラクター同士で影踏みもできます（笑）。

ゲームでは主役のまん丸はもちろん、ライバルもアニメと同じ声で喋ってくれる。いつものメンバーのほか、ゲームオリジナルの"かえで"やアニメオリジナルの"乱子"も登場！

アイテムを手に入れろ!!

お山にはいろんなアイテムが落ちてるんだ。1つはコインで、100個集めると「ボク」が1匹増えるんだ。もう1つは5種類の特殊効果がある"運球"。ジャンプ力や走るスピードが上がったり下がったり、ボクの体力が回復したりするの。どんな効果があるのかは、雲球の色とマークを見ればすぐわかるんだってさ。

Coin

ボクが額に巻いてる印堂帯と同じ、ニコニコ顔。これがコインだよ。とにかくたくさん集めたいな。

雲球

お山（フィールド）のどこかに浮いてる雲球。使いこなせれば、ゴールも早くなる気がするんだけどなぁ。

ステージいろいろ

お山に洞窟、雲の上、吊橋とか、他にもいっぱい楽しいステージがあるみたい。いろんなアクションで、ゴールを目指そう。先にはどんな面があるのかな？

雲の上にも綺麗なところがあるんだねぇ。他にも密林や洞穴みたいなステージがあるんだって。楽しみだなあ。

ライバル現る!!

他のみんなより先にゴールしなくちゃダメ。ええ!? って思うライバルもいるよ。

おじゃまキャラ登場!!

オパ助

おじゃまキャラにぶつかっちゃうとケガしちゃう。追いかけてくる相手もいるから、気をつけなくちゃね。下は前にボル頭、後ろにトゲで絶体絶命のボク。難しそうだけど、どこのステージなのかなァ？

忍ペンまん丸の遊び方

まん丸×3

最初いるまん丸は3匹。ケガで体力がなくなるか制限時間を過ぎる、穴に落ちると減ってしまうのさ。でも、体力やまん丸の残数は、エリアをクリアすりゃ増えるぞ。

まん丸操作方法

走る	：走る方向は十字キーで入力。かわいいぜ。
歩く	：Cボタンを押しながら十字キーを押してみな。
JUMP	：Bボタンを押せばJUMPだ。
ぐるぐるJUMP	：3連続JUMPすると、最後の飛距離が伸びるぜ。
物を持つ	：Aボタンで、岩なんかを持ち上げられるんだ。
持って移動	：物を持ったまま移動できる、ということは／
物を投げる	：物を持ってAボタン。攻撃としても使えるな。

ガン吉

まん丸達念雅流と敵対する、伊賀の忍鶏。アニメでは活躍しているが残念ながらゲームには出てこないようだ。

かないみか 乱子

乱子はみんなの"アネゴ"的な子。ちょっとイジワルで、でもやさしくて、気が強い。そんな感じが出せればと思っています。ゲームの種類もいろいろあって、何回も遊べて楽しいんじゃないかと、個人的にも今から楽しみ。

長島雄一 じいやさん

じいやさんは本当に僕の地のまま。だから、苦労はしてないんです（笑）。ま、せいぜい劇画タッチなところと、ハイテンションなところで使い分けが難しいくらい。ゲームはすごく面白そうなので、期待してください。

内川藍維 かえで

アニメでは真美子役ですが、今回はかえで役。かえでは今日始めて見たけど、とってもかわいくて、素直で、元気で、憎めない子。でも、謎のキャラクター。いろいろあるゲームを全部やらなきゃと思っちゃいますよ。

長沢直美 モン郎

モン郎はまん丸の3倍ぐらいボーっとしてるんです。この中では唯一、ドベ軍団と言われる落ちこぼれ軍団なんですけど、そんな感じをうまく出すのが大変。だたそんな彼の走り回る姿が見られるのが、楽しみです（笑）。

松尾銀三 ボロット

ボロットはいまだによくわからないキャラ（笑）。だから、非常に苦労してます（笑）。アニメでは2回だけしか出てきてないので、もう声が思い出せなくて。その甲斐があって、非常にいいデキになってます（笑）。

声優さん8人 寄せ書きサインプレゼント！

声優9人全員の寄せ書き色紙を3名様に。住所・氏名・年齢・電話番号を明記し、あて先まで。締め切りは10月30日必着。

〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「忍ペンまん丸 サイン色紙」係まで

ゲームシステムの詳細を一挙に公開！

サターンボンバーマンファイト!!

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 75%

●ハドソン
●12月11日発売予定
●5,800円●アクション
●1～4人用●全年齢推奨

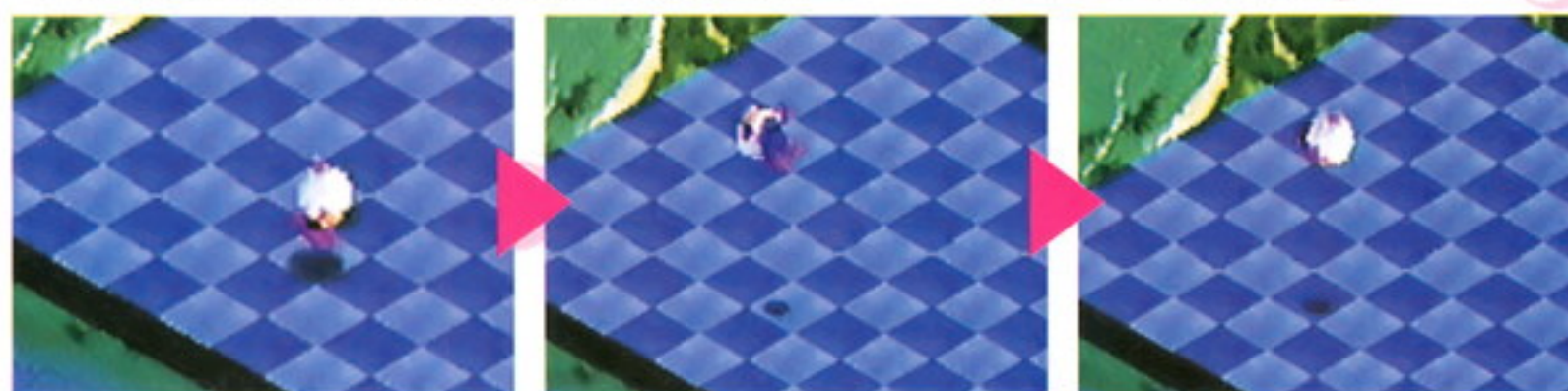
高さのあるクォータービューフィールドにより、今までになかったゲーム性のボンバーマンバトルが展開する「サタボンファイト!!」。今回はゲームシステムの詳細を一挙に公開していくぞ！

これがボンバーマンたちの基本アクションだ！

まずは、移動に関連した基本アクションから紹介していこう。これらの操作方法は、ボンバーマンをはじめとする14人のキャラクターの共通アクションになっている。ただしジャンプできる距離やダッシュのスピードなどは、キャラごとに異なっているので注意してほしい。

移動は方向キー、ジャンプはBボタンで行う。スピードやジャンプ力はキャラにより異なる。

宙返り

ジャンプしているときにBボタンを押すと、各キャラクターたちがクルッと空中で回転する「宙返り」の基本動作が繰り出される。この動作はいわゆる「２段ジャンプ」のアクションになっているので、通常のジャンプよりも高くジャンプできるようになっている。通常のジャンプでは届かない非常に高い場所へ登るときは、この宙返りを利用するようにしよう。また宙返りは、操っているキャラが空中にいるあいだであれば、いつでも好みのタイミングで繰り出せるようになっている。ジャンプ中のキャラの真下に爆弾の炎が残っている場合は、そのシステムを利用して、着地寸前に宙返りを行おう。そうすれば、簡単に炎を回避できるぞ！　このようなキャラの空中制御によって、テクニカルなバトルが展開されるのだ。

2段ジャンプの動作。着地する場所にまだ炎が残っている場合、寸前で宙返りを繰り出せば炎を回避できる。

ジャンプ

基本動作の「ジャンプ」は、高いところへ登ったり、迫ってくる炎を避けたりするときに使用する。また、ジャンプ中に爆弾投げを行うと、爆弾を遠くに投げることができる。

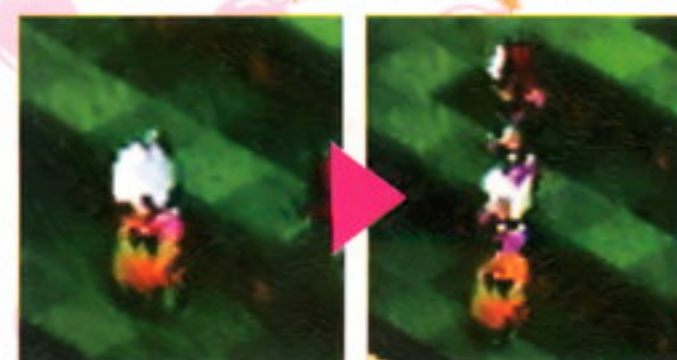
ジャンプのアクションにより操作の自由度が高くなった。

ダッシュ

方向キーを２回連続して素早く押すと、押した方向に向かってダッシュする。これは炎を避けたり遠くにあるアイテムを取りに行ったりするときに重宝するアクションだ。

ダッシュで対戦相手の攻撃を素早くかわすことができる。

キャラ乗り

対戦相手の頭上に向かってジャンプすると、そのまま相手の上に乗ることができる。このアクションによるメリットはまだ不明。

このようにキャラの上に乗っているキャラにさらに乗るということも可能。

　※バトルステージについては、いずれも開発中の画面です。

爆弾を使用した6タイプの攻撃法を使いこなせ！

ボンバーマンたちの攻撃は爆弾により行われる。爆弾は爆発すると、前後左右の４方向に炎を撒き散らす。その炎で対戦相手にダメージを与えるのだ。なおダメージは、使用した爆弾の種類と対戦相手の防御力により変化する。

これまで同様に爆弾で攻撃するのだ。

①爆弾置き

今までの「ボンバーマン」シリーズでおなじみの基本攻撃。Ａボタンを押すとその場に爆弾が設置され、一定時間たつとその爆弾が爆発し、前後左右に炎を撒き散らす。爆弾を隣接して複数設置すると、連鎖的に爆発するぞ。

一度に置ける爆弾の数や炎の長さなどは、取ったアイテムにより変化する。

②爆弾投げ

爆弾を設置した後、その場でもう一度Ａボタンを押すと、爆弾投げのアクションが繰り出される。投げた爆弾を対戦相手に当てると、その相手が持っているアイテムを放出させ、さらに一定時間気絶させることができるぞ。

放り投げた爆弾を空中で爆発させることも可能だ。

③爆弾蹴り

爆弾のすぐ前に立ち、その爆弾のある方向に向かって方向キーを押すと、爆弾を蹴り飛ばす。爆弾投げと同じように、蹴った爆弾を対戦相手に当てると、その相手が持っているアイテムを放出させ、さらに気絶させられる。

爆弾を蹴り飛ばす。爆弾が空中を移動しないところ以外は爆弾投げと同じ。

④爆弾真上積み上げ

各ラウンドのフィールドには「高さ」があるので、爆弾の上に爆弾を積み上げるという行為が可能になっている。積み上げられた爆弾の上にうまく乗って進めば、ジャンプや宙返りでは届かなかった場所へ登ることができるぞ。

なお、積み上げられた爆弾が１つでも爆発すると、連鎖しあってすべての爆弾が爆発し、滝のように炎が落ちていく。これは避けるのが難しい強力な攻撃法になっているのだ。

簡単な操作で爆弾を真上に積み上げられる。また、特定のアイテムを取ると、一瞬にして爆弾を積み上げられる。

連鎖によって積まれたすべての爆弾が爆発。滝のような炎が空中から降り注ぐのだ。

⑤デカ爆

通常の爆弾を使用するたびに、画面の上下の隅に表示されているプレイヤーキャラの「爆弾ゲージ」が溜まっていく。そしてそのゲージがMAXの状態になると、巨大な爆風を巻き起こして対戦相手に一斉にダメージを与えることができる、強力な「デカ爆」を１回だけ使用することができるのだ。なお、使用後ふたたびゲージを溜めれば、再度デカ爆を繰り出せるぞ。

威力絶大！

爆弾ゲージが溜まると繰り出せるデカ爆は、球状の爆風を巻き起こす。威力は通常の爆弾の炎よりも高い。

⑥超デカ爆

デカ爆よりも広範囲に爆風を巻き起こして、対戦相手を一網打尽にする超強力な爆弾。それが「超デカ爆」だ。逃げ遅れて爆発に巻き込まれると、自分も大きなダメージを受けてしまうので、使用するときは十分注意しよう。なお、超デカ爆は特定のアイテムを取ると繰り出せるようになる。

場所と状況を考慮して使わないととんでもないことになるぞ！

多彩なアイテムとゲームを盛り上げるシステムに注目！

敵に爆弾を当てたり、ソフトブロックを破壊すると出現するアイテムには「ファイアアップ」「ボムアップ」「？パネル」の３種類が用意されている。そのうちの「？パネル」の効果は、取ってみないとわからないようになっている。なお効果には、時間や回数の制限が設定されている。

基本アイテム

アイテム	効果
ファイアアップ	使用しているキャラクターの火力がアップして、炎が長くなる。やられるまで効果が継続する。
ボムアップ	使用しているキャラクターが一度に設置できる爆弾の数が増える。やられるまで効果が継続。

？パネルの効果

名称	効果
火力MAX	幸運系の効果。使用しているキャラクターの火力が、一定の間だけMAXの状態になる。
横連爆	幸運系の効果。Aボタンを押すと、置ける分だけ爆弾が、一気に進行方向に並ぶようになる。
縦連爆	幸運系の効果。Aボタンを押すと、置ける分だけ爆弾が、一気に真上に積み上がるようになる。
超デカ爆	幸運系の効果。デカ爆よりも広範囲に爆風を巻き起こす「超デカ爆」を１回だけ使える。
せっかち	幸運、不運のどちらにも属さぬ効果。設置した爆弾の爆発するスピードが非常に早くなる。
俊足	幸運、不運のどちらにも属さぬ効果。使用しているキャラの移動スピードが非常に速くなる。
リバース	不運系の効果。使用しているキャラのコントローラー操作が、前後左右、逆になってしまう。
チョビ火	不運系の効果。使用しているキャラの爆弾の火力が、一定時間最低の状態になってしまう。
ゲタ	不運系の効果。使用しているキャラの移動スピードが、一定時間非常に遅くなってしまう。
ジャンプ不能	不運系の効果。一定の間だけ、ジャンプボタンを押してもジャンプできなくなってしまう。

乗り物キャラ「ホワイトホース」

フィールド上のソフトブロックを破壊すると、乗り物キャラクターの「ホワイトホース」が出現することがある。それに乗っている間は、移動スピードが少しだけ速くなり、また炎に当たっても、使用キャラのHPが消耗しなくなるのだ。ただし、一度炎に当たると強制的に降ろされてしまうので注意してほしい。ちなみにホワイトホースは、いくら炎に当たっても死なないようになっているので、一度出現すると何度も乗ることができる。

乗り物キャラクターの「ホワイトホース」。ボンバーマンシリーズ初登場のキャラだ。

爆弾を食べる！

爆弾蹴りの操作で、なんと爆弾を食べることができるのだ。

爆弾の雨！「プレッシャー爆弾」

各ラウンドには、バトルの制限時間がそれぞれ設定されている。その制限時間が残り30秒を切り「HURRY　UP！」の文字が画面上に表示されると、フィールドの上空から複数の爆弾が、雨のように次々と落ちてくる。これが従来のボンバーマンシリーズにあった「プレッシャーブロック」に代わる新システム、「プレッシャー爆弾」である。このシステムにより、炎の海を巧みに避けながら戦っていくという、非常にスリリングなバトルが展開されるぞ！

残り時間が少なくなると、このように「HURRY　UP！」の文字が表示される。

空から爆弾が！

そして爆弾が空から次々に降ってくるのだ。

復活可能！「ミニボンシステム」

各キャラクターは倒されても体が小さな「ミニボン」になるだけで、そのまま対戦を継続できる。そしてハリーアップの状態になる前に対戦相手を倒すと、復活して元の状態に戻るようになっている。これが従来の「みそボンシステム」に代わる新システム「ミニボンシステム」だ。

ミニボンの状態でハリーアップを迎えると、ゲームから除外される。

3種類のゲームモード

ストーリーモード

プレイヤーが選択したキャラのストーリーを楽しみながら、敵のCPUキャラと対戦を行って全面クリアを目指していくモードだ。バトルの開始前、終了後に、各々のキャラの声優さんがRPG並にセリフを喋ってくれるぞ。またエンディングは、各キャラごとに用意されている。なお、対戦は１対１や１対２で行われる。

サバイバルモード

次々と登場するCPUキャラクターとの対戦を行い、プレイヤーのHPがなくなるまで何人勝ち抜けるかにチャレンジするモード。相手を倒して次のステージに進んでも、HPがほんの少ししか回復しないようになっている。

バトルモード

最大４人まで、それぞれプレイヤーかCPUがキャラを操作して対戦するモード。あらかじめプレイヤーの名前を登録しておくことで、対戦成績をメモリーに保存しておくことができる。

好みのキャラクターと自由に対戦できるバトルモード。対戦成績をメモリーに保存できるところが嬉しい。

開発スタッフ突撃インタビュー「サタボンファイト!!」の魅力に迫る!

柴田真人氏

「サタボンファイト!!」ディレクター。以前に担当した作品は「桃太郎道中記」。

池之内武志氏

同じくディレクター。以前に担当した作品は「明貴美加イラストワークス」。

——前作の「サタボン」とはかなり違った内容になっていますね。なぜここまで変えられたのでしょうか。

柴田　今までの「ボンバーマン」シリーズは、ゲーム性を継承したなかで「いかに新しいおもしろさを追求するか」ということを主眼に制作していました。しかし今回は「いかに前作と変えるか」ということからスタートしています。ですからほとんどすべてと言っていほど変わっています。同じところは、キャラクターがボンバーマンというところと、爆弾を使っているところぐらいですね。

池之内　今回は対戦を重視しています。前作の「サタボン」のアンケートハガキで、2人以上でゲームをやっているという方が8割強いまして、それで対戦に焦点を絞ったわけです。また、2人でプレイしているとブロックを壊すのに時間がかかり、なかなかキャラ同士が出会えないというところを解消しています。少人数でプレイしても楽しめるゲームを目指したんです。

柴田　年齢層も前作と異なり高めに設定してあります。それがユーザーに受け入れられるかどうかという、ある意味実験的な要素を含んでいるんですよ。

池之内　今までの「ボンバーマン」は年齢層が低いということを念頭においてゲームを作らなくてはならなかったのですが、今回はハードが「サターン」で年齢層が高いということからも、好き勝手に私たち2人の趣味で絵柄などを決めました。

——前作と比べると、かなりアイテム数が減っているようですが、それはなぜなのでしょうか。

柴田　対戦の楽しみをアップさせるためです。それとアイテムに左右された試合運びにはしたくはなかったので。

——アイテムはどういった形で出現するのでしょうか。

池之内　まずソフトブロックを壊すことにより出現します。また、爆弾を相手に当てると、その相手がアイテムを落とすようになっています。

——各キャラは、最初からある程度アイテムを持っているんですか?

池之内　そうです。ですからアイテムを落としてしまうと能力がダウンするわけです。システムとしては、前作と同じように爆弾の爆風で壊せます。壊すと3種類のアイテムパネルが出てくるんですよ。また空中で爆弾を爆発させたときは、落ちてくる炎でソフトブロックが連続してバラバラと壊れて、かなりの爽快感が味わえます。この爽快感は、今までの「ボンバーマン」では味わえないものですね。

柴田　ソフトブロックは、アクセントになるというレベルでの配置数になっているんですよ。

——今回はキャラクターがたくさん登場しますが、それは人数が多いと楽しいからといった感じなんでしょうか?

柴田　出発点はそうですね。本来は10人ぐらいの予定で、開発チーム内でいろいろキャラをあげてもらったんですが、どれもよくてカットのしようがなくて、ちょっと多いけれどこれでいくかということになりまして(笑)。そのすべてのキャラにストーリーをつけると、それらが全部自然に絡み合って独自の世界観が出来上がったんですよね。その世界観というのが、未来を予感させるものになっています。今までの「ボンバーマン」は、ある意味「善と悪」という勧善懲悪の世界だったんですが、今回はどちらかというと物語として成立させている部分が多いので、まったく違った「ボンバーマン」の世界を新しく提示できたのではないかと思っています。

池之内　それ以外にも、とにかく「笑える」というところが「サタボンファイト!!」のイイところですね。内容的に、かなり笑いを狙ったキャラクターが登場してきますから。とにかく多人数で遊ぶゲームですから、シリアスになりすぎてもつまらないじゃないですか。みんなで揃ってプレイして、笑ってもらえればいいんじゃないかなと思っています。

——あまりにも変更された点が多くて、ときどきマイキャラを見失ってしまいそうですね。また、マップが立体的になったことで、多少操作が難しくなったようにも感じられますが。

池之内　操作に関しては、社内的にもあまり問題なかったですね。すべてをポリゴンにした割には、各操作の反応もいいですし。ただし今までのシリーズを遊んでいただいていた方には、最初は少しとまどいがあるとは思われます。その原因としては、面の広さと人数とのバランス、爆弾の多さや音の問題などがあると思うんです。現在、そのあたりの調整をしているところなんですよ。また、マップによっては、小さいフィールドで4人対戦を行うことになるのですが、そこでデカ爆が爆発したりするとわけがわからなくなってしまうかもしれませんね。でも私は、それが逆に1つのおもしろさにもなると思っています。そういったことをある方向へ発展させていくことで、違った遊び方が出てくると思うんです。昔ハドソンが行っていたキャラバンのシューティングなどがそうなんですけど、ユーザーさんが、作り手側がまったく想像していなかった攻撃の仕方とか遊び方を、自分たちで発見してくれるんですよ。ある部分今回もそれを期待しているところがあります。また、この「サタボンファイト!!」には、多くの多彩なテクニックが隠されていますので、それを使うことにより非常にテクニカルな戦略の幅が広がるようになっていますからね。

——今回の「サタボンファイト!!」に関しては、やり込めばやり込むほど違ったおもしろさが見つかってくるということでしょうか。

柴田　それは間違いないですね。まだ完成はしていませんけれど、私自身やればやるほど新たな発見を今でもしますから。そういった意味では、今後実際にゲームが発売されて、たくさんのユーザーさんにプレイしていただくことで、多分私たちが気づかなかったすごいおもしろさとか、新たなテクニックとか、笑えるシーンとかがたくさん出てくるんじゃないかなぁと思っているんです。

——では最後に、「サタボンファイト!!」を楽しみにしているユーザーの方に一言お願いします。

池之内　上手か下手かに関係なく、だれにでも簡単にプレイできますので、カップル同士や女の子、ゲーム初心者の友達などとも楽しんでもらえると思います。

柴田　楽しんで、とにかく笑ってプレイしていただきたいですね。

新しい遊び方を次々と発見していけるゲームです!!

ツタンカーメンの謎～アンク～

エジプトは、三千年間あなたを待ち続けてきた。

特報 SPECIAL REPORT!!

完成度 70%

- レイ
- 11月20日発売
- アドベンチャー
- 6,800円
- CD-ROM2枚組

なすべきことをなさい

吉村作治総合プロデュース エジプト発掘アドベンチャー

今世紀発見されたツタンカーメンの墓は偽物!? 大胆な仮説によって古代エジプトの謎が今、解き明かされる！ 考古学のロマンを体験できるADV。

吉村作治
早稲田大学教授

1943年、東京生まれ。エジプト考古学者。1966年に発掘を開始して以来、「魚の丘」遺跡、「トゥーム・チャペル」など、数多くの発見をしてきた。現在、早稲田大学教授。早稲田大学古代エジプト調査室主任。本作では原作・企画・制作総指揮を担当している。

吉村教授からの手紙

今、僕（主人公）はカイロに来ている。僕にとっては、初めて訪れる異国の地だ。学校が休みになり、友達はハワイだのプーケット島だのでバカンスを満喫していたが、貧乏な僕は旅行に行く金などなく、家とゲーセンの往復で休みを終える予定だった。

そんなとき、あの吉村作治教授から手紙と飛行機のチケットが送られて来た。例の『ふしぎ発見／』にも出演していた吉村センセーだ。なんでも、今は亡き僕の養父は、吉村教授の恩師だったらしく、その縁で教授は僕をエジプトに招待してくれたのだという。

……あの冴えないオヤジ（一応、考古学者ではあったけど）が、有名な先生と親交があったなんてとても信じられないが、ヒマを持てあましていた僕に、招待を断る理由もなかったのだった。

……ＲＲＲＲＲＲＲ。

あっ、電話が鳴ってる。エジプトでも電話は鳴るんだなあ。と、変なことに感動した。

「エジプトにようこそ。初めてのエジプトの感想はどうだい？」

ハナマルキだ。いや、吉村教授だ。

「僕は今、ルクソールにいるんだ。ここに来る前に、カイロ博物館で書類を預かって来てくれないかい？」

教授からの電話は一方的に切れた。

CAIRO CITY カイロ市内

ラムセス中央駅
占いの館
船着き場
カイロ博物館
カイロタワー
古物商
レストラン
CAIRO CITY

カイロ市内ガイド

ナイル川下流沿岸の都市。現在のエジプト・アラブ共和国の首都。有名なギザのピラミッドやスフィンクスは、カイロの中心街からは少しはずれたところにある。本作では、ここが旅の出発点となる。街をくまなく歩きまわってみよう。

古物商

あやしげな雰囲気の古物商。どうも経営がうまくいってないらしく、この主人は旅のガイドを買って出る。

カイロタワーの美女

カイロ市内が一望できる塔。ここで出会った女性も、自分をガイドとして雇ってほしいと主人公に申し出る。

占いの館～水晶玉の啓示

なんとなく入った占いの館。ベタな服装の占い師がいた。

占い師は主人公の養父が他界していることを当てる。そして、古代エジプトの王、ツタンカーメンと主人公の因縁を語り、主人公に旅の同伴者を探すことをすすめた。

基本はアドベンチャー

本作は基本的に、画面のなかをカーソルで探っていくというタイプのアドベンチャーゲーム。その状況のなかで、できることをすべて終わらせないと話が進まないというスタイルだ。場面によっては、地図やアイテムを使ったミニゲームなども用意されている。

遺跡の前に来ると、吉村教授が遺跡について講義してくれる。タメになるネ。

長期エジプトロケによって実写映像を収録。遺跡の貴重な映像も見られる。

カイロ博物館の怪現象

黄金のマスクが動き出す！「エジプトは3000年間あなたを待ち続けた」って、一体どういうこと!?

吉村教授の指定した場所に行ってみると、預かるように頼まれた書類はすでに何者かが持って行ってしまったという。

THEBES ルクソール（テーベ）

ルクソールガイド

約3000年前のファラオ（王）、ツタンカーメンが即位していた当時、古代エジプト王国の都だったのが、テーベ（現在のルクソール）である。ナイル川中流の東西沿岸にまたがる都市で、西岸には「王家の谷」をはじめとして、重要な遺跡が点在している。上の地図はルクソール東岸。

カイロからルクソールへ

カイロの占い師の助言にしたがい、旅のガイドを見つけた僕はその足でカイロ博物館へ向かった。吉村教授に頼まれた書類を取りに行くためだ。

だが、博物館に書類はなかった。書類は別の男に渡してしまったというのだ。……このボケが。そう思ったが、このエジプト人を責めても仕方ない。僕は博物館を見てまわることにした。

ツタンカーメンの黄金のマスクの前で、僕はふと足を止めた。誰かが、僕を呼んでいる気がして……。

――ここで、僕は自分の旅の目的を知ることになる。3000年前にこの世を去ったツタンカーメン。いまだにこの世をさまよっているという彼の魂を封印から解き放たねばならないのだ。僕は、吉村教授の待つルクソールへと急いだ。

移動はフェリーで……

ルクソールは広い！

ルクソール東岸では買い物ができる。ここはひとつ、吉村教授におみやげを買っておこう。

そして――吉村教授と対面

ルクソール西岸の遺跡で吉村教授は発掘作業をしていた。吉村教授は世界的に有名な考古学者。遺跡についての説明はもちろん、物語の謎を解くためのアドバイスもしてくれるかもしれない。

Welcome to 吉村作治World

原作　セガサターンマガジンエジプト研究会

吉村教授と対面

上機嫌でぶどうの説明をはじめる教授

説明が終わると不機嫌になった吉村教授

吉村教授……物に弱いのか!?

次回予告

カイロで瑞穂とみこはヒゲの学者に出会う。瑞穂は思った。「なぜ黒柳徹子はスーパーひとしくんの問題で必ず正解するのかしら……」

古代エジプト史上最大のミステリーを追え！

ツタンカーメンの謎

エジプトの歴史に興味のない人でも、ツタンカーメンの名前を知らない人はいないだろう。しかし、なぜツタンカーメンはこれほど有名になったのだろうか。

ツタンカーメンは紀元前1360年頃に、エジプトのファラオ（王）として即位した。しかし、18歳ほどで亡くなったこのファラオは、大した業績を残しておらず、歴代の王名表には名前も残っていない。実際に墓が発見されるまで、その実在すら疑われていたほどだ。

そんなマイナーな少年王が注目されるようになったのは、1922年にその王墓が発見されてからだった。墓どろぼうに荒らされることなく、ほぼ完全な状態で発見されたツタンカーメンの墓は、発掘史上の奇跡といわれる。発見されたのは、有名な黄金のマスクをはじめとする豪華な副葬品の数々。そして、頭部に穴の開いたミイラ。

決して偉大な王とはいえないツタンカーメンは、なぜこれほど手厚い埋葬を受けたのか。生い立ちや死因にも謎が多く、彼の存在自体がミステリーであるともいえる。

ファラオの呪い

もう１つ、ツタンカーメンを有名にしたのが「ファラオの呪い」である。1922年にハワード・カーターがツタンカーメンの墓を発見して以来、彼の周囲にさまざまな怪奇現象が起きたのだ。

カーターの資金提供者となった貴族、カーナボン卿は王墓の発見以来、体調を大きく崩すようになる。精神的にも不安定になり、いわば「気が狂れた」ような状態が長く続いた。そして、発見の翌年カーナボン卿は息を引き取る。

そのとき、まさにカーナボン卿がこと切れた瞬間に、カイロでは原因不明の大規模な停電が起こり、街から明かりが消えた。そして、彼の故郷では彼の愛犬が突然苦しそうに吠え、息絶えたのだ……。

さらに、遺跡の発掘関係者も相次いで亡くなり、結局ツタンカーメンの発掘に関わった人間のうち、21人が死亡した。マスコミはこれらの事件を「ファラオの呪い」としてスキャンダラスに書き立てた。

それから50年後に、カーターが墓のなかの遺品を盗んだのではないか、という疑惑が発覚している。

参考文献・吉村作治『ツタンカーメンの謎』（講談社現代新書）

Victor・JVC
"HIS MASTER'S VOICE"

伝説のRPG3タイトルが、
サターンでよみがえる。

ファルコムクラシックス
Falcom Classics

11月6日発売予定
ただいま店頭
予約受付中!

『ドラゴンスレイヤー』『ザナドゥ』『イース』——ファルコムの
名作RPG3作品が、ワンパックになった豪華版。いよいよ、サターンに登場。

●グラフィック、BGMは全面リニューアルし、感動一新。●3ゲームとも、オリジナルモードとサターンモードの2つから選択可能。1本で6通りの楽しみを実現。

Dragon Slayer

一時代を創った、あのドラゴンスレイヤー
シリーズのルーツがここに。

ドラゴンスレイヤー

日本のRPGに新たな方向性を示した、エポックメイキング的な名作。一時代を築いた同シリーズのルーツでもある。アクション性とパズル的な要素が強いRPG。

XANADU

パソコン版で45万本以上の大ヒットを
樹立した、初期RPGの金字塔的作品。

ザナドゥ

縦割りされたマップ内を横に進んでいく、サイドビュータイプのRPG。80種類以上の敵、異なる7つの能力を駆使し、聖地ザナドゥに隠された謎と魔王ガルシスに挑め。

予約特典!
本ソフトをご予約の方に、オリジナルポスター(イースの双子の女神)をプレゼント!

初回限定2枚組同時発売!
●初回限定2枚組 標準価格6,800円(税別) 声優のボイスドラマやムービー、ゲームキャラクターのイラスト画集などを収録した、スペシャルCD付・2枚組。 ●通常1枚版 標準価格5,800円(税別)

Falcom®

SEGA SATURN

Victor
PRODUCE
YOUR
IMAGINATION.

Ys

「優しさ」をテーマに、一大センセーションを
巻き起こした、アクションRPGの傑作。

イース

広大な世界観と魅力的な
キャラクター、起伏に富ん
だシナリオで、今なお愛さ
れつづけるアクションRPG。
個性的なボスキャラとの戦
闘の面白さを堪能しよう。

「女神フィーナ」の
フィギュアが
当たる！

お買い上げの方に、プレゼント！

ソフト同梱のアンケートハガキでご応募ください。抽選で ●すでに絶版となっている「女神フィーナ」(イース)のフィギュア(500名様)、もしくは ●「ファルコムクラシックス」オリジナルテレカ(1000名様)が当たります。('97年12月末日消印有効／当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。)

※賞品は、組み立て前のものとなります。

専用の周辺機器、ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
大阪：〒543 大阪市天王寺区小橋町10-16 大阪ビクタービル TEL.06-765-4161 GM係へ。

■インターネットで情報をお伝えしております。
http://www.jvc-victor.co.jp/game/amuse.html

※JVCは、日本ビクターの世界ブランドです。 日本ビクター株式会社

KOEI®

きみのサターンをワープロに変えよう。写真が入って、もっと楽しく！

ゲームの画面も取り込める!!

メリークリスマス

あなたのもとにたくさんの幸せが届きますように！

人気ゲームキャラほか、たくさんのクリップアートを搭載!

ジョッキーも祝ってくれました

オーナーおめでとうございます

しおりちゃんも祝ってくれました。

今年はホワイトクリスマスになるといいね

写真入りの手紙を送ろう!

きみのサターンでフォトシールも!

光栄花子

〒223 横浜市港北区箕輪町1-23-3 TEL 045-561-8000

© KONAMI

SEGASATURN用 ワープロセット（デジタルカメラ対応版）

●クリスマスカードやオリジナル名刺の作成にも便利
自分の顔写真や、洒落た風景写真などを入れてひと味違うクリスマスカードや、個性的な名刺等もこのサターン用ワープロなら簡単に作れる!

●美しく仕上がるカラープリンタ付き
パソコンでの使用も可能なプリンタを同梱。A4からハガキサイズまで対応し、連続給紙できるオートシートフィーダを標準装備。しかも場所をとらないコンパクト設計。

●アイディア次第で使い方いろいろ
自分が作った料理を撮ってレシピを作ったり、洋服や靴を撮影してワードローブリストを作成するなど、工夫次第で様々な使い方も可能!

●人気のフォトシールも作れる!
取り込んだ画像は飾り枠に入れてシールに印刷できる。もちろん飾り枠も多数収録。画像にぴったりのフレームを選んで、きみだけの楽しいシールを作ろう。

●ゲーム画面の記録にもぴったり!
感動のエンディングや隠しイベント等の画面を取り込んで印刷することもできる。友達にヒントと一緒に教えてあげよう。

●人気ゲームのキャラのクリップアートも収録
"ときメモ""アンジェリーク"等のキャラクターをはじめ、手紙やカードを飾るクリップアートも数多く搭載!

●ビデオ入力端子が付いて、楽しさ広がる
ビデオ入力に対応しているから、テレビやビデオ画面も取り込めるし、インターネット画面の印刷も可能に!

好評発売中

サターンをワープロに変える話題のセット、『セガサターン用ワープロセット』が、待望のバージョンアップ。人気のデジタルカメラに対応し、きみが撮った画像を加えての文書作成が可能に。さらにお気に入りのゲーム画面も取り込める!! きみも写真を添えて、かっこいい名刺やカード、シールを作ろう!

36,800円

セット内容
●EGWORD Ver.2.00 ●セガサターン用プリンタ●セガサターン用プリンタ・インタフェース［デジタルカメラ対応版］

ワープロセットのユーザーの方にオススメ! 写真が取り込めるキット。

セガサターン用ワープロ・アップグレードキット［デジタルカメラ対応版］:16,800円 発売中!
●セガサターン用ワープロ EGWORD Ver.2.00 ●セガサターン用プリンタ・インタフェース［デジタルカメラ対応版］

KOEIの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000（テレビゲーム専用）・TEL.045-561-1100（パソコン専用）・ホームページ http://www.koei.co.jp/

株式会社光栄®
〒223 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861㈹

読者投稿コーナー

LETTERS PARK

めざせ投稿KING!!

Weekly掲示板

朝晩が冷えこんできて、冬だな〜って感じっす。冬になるとついつい自堕落になってしまうんだな、これが。おこたに入って、ボーとしながら蜜柑の皮を剥いている……、ああ至福の時。冬ごもりにはサターンとサタマガで決まり！って、お前は「熊」なのかい？ってつっこみとともに今週もスタート!!

●必死に頭を抱えて悩んだあげくネタが思いつかないので、それをネタにします。すいません。

（福岡県　GO,）

●ネタが全然出ないので30分考えたけど結局出なかったので、それをネタに。こういうのは反則ですか？

（神奈川県　小宮重喜）

同じネタがちょうど同じ時期にきたので、2つとも採用（ただしこのネタは次からは禁じ手）。これからも楽しいネタを待ってるよ〜ん。がんばった次はネタを考えてくれい！

●カップルで「ハウス・オブ・ザ・デッド」をやっているのをよく見かけるが、「や〜ん、怖〜い」といいながら彼氏よりハイスコアな彼女には感動した。

彼ライフ：0、彼女：4

（東京都　夢月聖良）

以前に目撃したカップルは「サラ」使いの彼女が「ジャッキー」使いの彼氏をぼこぼこにしていたゾ。そしてトップスケーターではばりばりトリックを決める彼女の鞄を持ち、応援する彼氏……。

●近所のゲーセンでは、「バーチャファイター3」対戦50連敗、「ストリートファイターⅢ」対戦23連敗、「バーチャロン」対戦26連敗とことごとく敗れている俺は、「負け犬のコウ」という愛称で親しまれている。自慢じゃないケド。

（東京都　川田光一）

初心者に申しこまれることが多いと書いてあるが、キミのおかげでみんな格ゲー好きになったかも!?　しかしすごい「連敗記録」だねぇ。

●料理番組を見ながら「いい材料がありゃうまいもん作れるに決まってるべ」と思い、冷蔵庫にあったちょっぴりヤバそうな感じのする材料を手に取り、一通り料理して食べたその日は、屁が出来なくなった。

（北海道　グレートちゃぶ台）

うおおお！　なんてチャレンジャーなんだグレートちゃぶ台。でも、屁が出来なくなっただけですんだの？どんな料理をどんな材料で作ったのか、知りたいような知りたくないような……。

●ヒトミがサタマガで、愛がザ・プレなら……雑誌も三姉妹にしてー！

（神奈川県　阿曽アキヒロ）

じつは、金さん銀さんの姉妹だったりして……。いいでしょ長命で。

●我が校の数学教諭A先生は、生徒をしかるとき必ず「パイルダーオーンッ！」と言って、超強力なげんこつをかましてくれる。しかも、超イタイ。これ、ほんと。

（鳥取県　魔神がZ）

ゲンコツなら「ロケットパーンチ！」が正しいのではないか？　こんど反撃してみるのも一興かと。

●駅ビル内に、だれもいない（店員すら）ゲーセン発見！　これはチャンス格ゲー初体験だっ……ってできなかった。勇気が欲しい女26歳の秋でした。ぐすん。

（和歌山県　彩）

とりあえず、一回友達と行くというのはどうだろう？一度味わってしまえば、もうあなたはとりこ……。ガンバッてチャレンジなのだ!!

◆たまご焼きコーナーPart 2

●うちのばあちゃんが作るたまご焼きは、日本酒が入っています。たっぷりと。だから、お弁当を開けるとあたり一帯酒くさくなります。べちゃべちゃしてるわ、大人の味（？）だわであの頃はイヤだったなぁ……。

（新潟県　C.G.C）

●幼い頃、たまご焼きをが苦手でした（今は好物）。とりわけ父の作るたまご焼きが甘くて苦手でした。しかし、最近十数年ぶりに食べた父のたまご焼きは、ごく普通の味付けでした。不思議に思って尋ねてみると「たまご焼きが苦手なお前が美味しく食べられるように甘口にしていた」とのことでした……。ちなみに弟は塩・砂糖（甘いか、しょっぱいかは臨機応変ケースバイケース）、母は塩・砂糖・だし。「元来、たまご焼きは懐石・おせち料理において甘みのもの。糖分を多くして腐敗を防いだ。お弁当に入れる時も甘くする」とのことです。父は塩・砂糖・ネギ・玉ねぎ・チーズです。個人的には牛乳を入れたり、泡立てたりいろいろやってみるのが趣味です。

（東京都　中村匡宏）

たまご焼きの続報です。しょっぱい、甘いというよりもさらにバラエティー色が出てきました。やっぱりたまご焼きって家庭の味なんだなって再認識。個人的に中村父のたまご焼きを作ってみようかなぁと思ってます。さあ料理するぞ〜、ということで来週までアデュー！

今週の個性派

和歌山県／うの助

折り紙の「ツル」がナイスざんす。しかし、ほんまにヒマ人……。

ひとつずつが、すんごく細かい！　あまりのことに全部載せてみた。

「しゃちょー」切手はあったらこわいね。でも不幸のハガキって!?

★今週は、退屈な日常に疲れ気味のあなたに、もっとヒマな人を紹介します。見ての通りけっこうな大仕事です。皆さんも、うの助くんを見習って風変わりなお便りでL.P.に風穴を開けてくださいね。

このなんだかわからないパワーに押されて、全部掲載してみました。でも本当は、裏面（どっちが裏？）にネタが書いてあったんだよね。

漫画廊

群馬県／ふじさき

わはははははは。おもしろいじゃん。「奥さん」ていうフレーズがたまらなくイイ。

愛知県／岡田昌也

すっげぇ語呂悪いんですが、イキオイが良かったので思わず吹き出し採用コース。

青森県／TASHIMACCI

ダイエーの地下食品売り場で買ってきたんでしょうか。だいたい生ってなんだ。

東京都／クレイジーじじい

2コマ目で、カスケードというバンドの曲を思い出してしまいました。マニア？

サターンユーザーの広場

読者レースの存在意義

香川県・ブランドン

読者レースでは、正当な評価がなされているのだろうか。上位争いの「サクラ大戦」「EVE」は、ファン同士のぶつかり合いではないか？　下位争いの「デスクリムゾン」や、「第冒険」なども同様で、おもしろがって投票されていないか？　下位争いのソフトはお店で見つけることはほとんどなく、同じ人による投票としか思えません。知り合いに聞くと、下位のソフトでもそこそこ楽しく遊べると言っており、読者レースのランキングがどうも信じられないのです。上位ソフトが面白くないというわけではないし、良作だと思う。下位ソフトも面白いと言い切れるわけでもない。しかし、今の状況はちょっと異常じゃないか？　読者レースは一体何をランキングしているものであるか、投票する人はよく考えてみてほしい。

プリクラの横にセガサターンを！

東京都・クレイジーじじい

最近サターンにもいいゲームが出てきているのに、売り上げを見るとちょっと寂しかったりする。これはユーザーがサターンソフトの情報に触れる機会が少なくなっているからではないだろうか？　そこで、全国のセガ系列のゲームセンターに「サターンコーナー」を設置してはどうだろうか？　プリクラの近くで、新作ソフトの体験版や「フラッシュセガサターン」などを流せば、一般層にも絶好のPRとなるだろう。これから年末にかけて、本当に良いソフトがラインナップに並んでいるのに、ユーザーの目に触れずに埋もれてしまってはあまりにももったいない。ぜひご一考を！

セガパートナーズに向けて

北海道・マラ夫

セガパートナーズ発足。SPECの発送が途絶えてただけに、公式にファンクラブができるのは、待ちに待った感じ。PSにも、ファンクラブがかなり前からあったよね。なんか、セガの対応が後手後手というか、PSの成功してる部分をそのまま真似ている印象を受けるけど。100万台突破時の、コストダウンのためのパッケージの段ボール化や、サタコレ発売、最近ではTVCFの冒頭に「セガサターン」のロゴをもってきたりと……。セガは、この業界では先輩なんだから、SCEが真似するくらいの戦略をドーンとやってもらいたいですね。

CD予備ケース販売賛成！

鳥取県・魔神がZ

Vol.31の山下浩一さんのご意見、オレも同感です。オレは「ストゼロ２」のケースを壊してしまって、あのケース、普通のケースより少し厚く、代用がききませんでした。店に売ることができず、とっても困りました。だから、ぜひ、予備のケースを販売してほしいと思います。２枚組のソフトなど、壊したらどうしようもありません。どこのメーカー、会社でもいいです。様々なバリエーションの予備ケースを販売して欲しいと思います。

教えまSHOW!!

物知り博士（ってだれだ!?）が、あなたの疑問に答えるこのコーナーは、今日も人気爆発中……か？

●カレーライスに、マヨネーズを入れるのは変でしょうか？

（東京都・川田光一）

某ライターは、よくやってるみたいですよ。まったりとした酸っぱい香りが編集部じゅうに……。

●根っからのサターンユーザーな私は「うちのTVもしかしてSONYか?」と思い、見てみたら「SANY」と書いてあった。よかったね………このメーカーについて教えてください………。

（栃木県・あづま公正）

……パラッパくんの恋人かなァ？

●最近、デジタルシンデレラこと夢月聖良ちゃんを見かけませんが、お休みしてるんでしょーか？　それともサタマガ編集部に吸収されたのでしょうか？　教えてくださいな！

（神奈川県・みるきぃぷりん☆）

お知り合いですか？　特に編集部に吸収はしておりません（笑）。投稿ハガキもいただいておりますので、元気に仕事してるみたいですよ。

●わたくしなぜかガパスを2400ほど所有しております。でも、もうファミ通は購読しておりません。どうすればよろしいでしょうか。

（愛知県・緑色ランタン）

青春の１ページとして、大事にとっといてくださーい。30年くらいしたら、お宝鑑定団に……やってないか。

うわさは本当!?

●今度のチュンソフトの新作は、牛が主人公のゲーム「ドナドナ」らしい。（愛知県・バントライン）●ホリプロから「つぶやきメモリアル」が出るらしい。（栃木県・チョコボール伊沢）●「つくろう」シリーズ第３弾は、ツインスティック対応の「水森亜土をつくろう！」らしい。（奈良県・DEB）●このコーナーに投稿する場合、語尾を「らしい」にすると掲載確率が28.2％上がるらしい。（神奈川県・みるきぃぷりん）

■プレゼントつき「レターズパーク」アンケート実施！■突然ですが、レターズパークのアンケートを実施します。レターズパーク内であなたの好きなコーナーを順に３つ、キライなコーナーを同じく３つ、できればその理由や意見、感想などをハガキに書いて送ろう！　抽選で３名様に、ソフトバンク特製テレカをプレゼント！　住所・氏名・年齢・電話番号・職業を必ず明記してね！

club EMPTY

イェーイ、ロケンローッ。うそ。英語の夢は見たことないがすけつです。っていうか英会話学校高すぎ！車の免許とどっちが先かっていったら、遊びに……いや、仕事が先でしょう。それより「東京デザエモンランド」に載ってる俺の弟の写真を見て、このコーナーに投稿してくるのはヤメ〜い！　……悲しくなるじゃないか。うーん、そうだなー、希望ハガキが100通来たら、(編) に頼んでYASのコーナー作ってもらうか。

●昔、ハガキ100枚でがすけつさんのコスプレ写真掲載という話がありましたが、どうなりましたか？
(青森県・水野HELLO)

13枚……いや、聞くなぁッ！

●ゲームライターって、たいてい編集者がなるんですよね。で、ゲームライターにも、売れる売れないって出てくるもんなんすか？
(福岡県・Go.)

そうなの？　編集を経てゲームライターになった人って、そんなにいないと思うんだけど。ちなみに、売れる売れないはともかくとして、忙しい人と忙しくない人はいるね。

●イエーイ！　初めまして、がすけつさーん！　サタマガ初めて買って楽しそうだったから初めて投稿しました！　俺はコテコテ大阪人や！　これからも気張ってハガキ書くさかい、よろしくたのんまっさー！
(大阪府・テ・テリマン)

先日、個人的に大阪行ってきたっすよ。たこ焼きと串カツ喰って帰ってきたっすよ。で、テリマンくん。こちらこそよろしく。バリバリ書いて、たくさん送ってね。

●先日、思わぬことで五千円という大金が臨時収入として手に入ったのですが、なにぶんいきなりだったもので超貧乏な僕にはどう処理していいものかわからない。そこで真夜中だというのに友人宅へ電話し「今から来い。話がある」などと言って呼び出し、酒の類をしこたま買って、一緒にズームインまでいきました。本当にこれでよかったのだろうか。少し不安。
(大阪府・GUY神)

残念。「今から来い、話がある」と呼び出し、真夜中の土手で殴りあったのちに、日の出に目をしかめながらワンカップをあおるのが正解。

●俺は早朝バーニングレンジャー！
(東京都・イ中イ非)

そして俺は疲れバーニングレンジャー！　サタマガバーニングレンジャー結成につき、緊急に、授業中バーニングレンジャー募集。コスチュームはピチピチのスパッツ。うそ。

club Emptyへのお便りは、がすけつホームページ、E-Mailでも受付中！
http://www01.u-page.so-net.or.jp/db3/empty/index.html

http://www.softbank.co.jp/sbnet/saturn

ゲーマーの知恵

カレー鍋攻略法
青森県・ぞう大巨神

手が脂でベトベトになるわ、匂いが残るわ、こびりついて取れないわで大変な、カレー鍋の攻略法。できるだけ熱いお湯を鍋いっぱいに注いで10分ほど待つ。お湯を捨てて洗剤で洗う。これだけで驚くほど簡単にキレイになるのでお試しあれ。

──主婦ゲーマーの知恵。ぞう大巨神さんは主婦じゃないけれど。ちなみに、お湯を注ぐより、水を張って火にかけたまま放置しておくほうが、より簡単でキレイになりますよ。ただし、火事には注意してくださいね。

対戦台しかないゲーセン攻略法
神奈川県・小宮重喜

最近の格ゲーは乱入がヒートしすぎて初心者は全くといっていいほど練習できません。そんな初心者にアドバイス。どのゲーセンでも当然のことですが、開店直後は人がほとんどいません。乱入される可能性も低いので、練習するなら開店直後。

──ボウリング場やデパートの屋上などは、対戦台が少ないのでグーよ。

まだまだ募集中!!

レターズパークでは、読者のみなさんのハガキを募集中。現行コーナーは以下の通りです。●Weekly掲示板ー日常のふとした出来事を●PARK GALLERYーイラストはこちらへ（白黒のみ）●どきどき懺悔室ー懺悔したくなったらこちら●電脳買物少年少女ーショッピングにまつわる話を●COMIC PLAZA/漫画廊ーコママンガはこちら●LOVE×2愛してるかい!?ーゲームキャラに対するラブレターを●墨汁の叫びー筆で愛するキャラクターを表現●こんなのいやだぁ〜ーこんなゲームがあったらヤだな●サターンユーザーの広場ーサターンをとりまく環境について●ゲーマーの知恵ー知ってるだけで役に立つ？生活の知恵●心のともダチー俺のソウルを熱く揺さぶる、そんなゲームを紹介してね●うわさは本当!?ーゲーム業界にまつわる噂話●教えまSHOW!!●東かんなの男子禁制放課後くらぶー女の子だけの秘密の園だよっ●club EMPTYーがすけつあてのハガキはすべてこちらへ●上記レギュラーコーナーのほか、新コーナー案も募集中。いいアイデアは是採用!!

投稿KINGの現在のポイント

(Vol.34まで集計分)

4ポイント
涼凪琳、イ中イ非、上本メツヲ、クレイジーじじい、GUY神

3ポイント
小宮重喜、中野貴仁、泉姫、海の魔王、夢月聖良

2ポイント
白雪、TASHIMACCI、Dr.ミディアム、春日るりと、石坂司、LEE、カシオンS、Shilfy Yo、ホウェァア、かわうそ、KAZ丸、入井詠亜、ぞう大巨神、小村一人、みるきぃぷりん☆、う、阿曽アキヒロ、岡本そあら、かうかう、あづま公正、マリリン・マラソン、熊襲、MAY、去るGAN席、黒川春姫、羽沢厘、ふがく、たくぼく

今号は、あづま公正とshilfi yoにそれぞれ1ポイント！

墨汁の叫び Black Soup Screamers

三重県／泉姫

ナコルル＆ママハハの字がステキ。なんか洞窟で発見された壁画みたいですが。

宮城県／KAZ丸

やっぱ拳銃持ってないとダメまるQ。タイホされちゃったりして。ハリネズミに。

青森県／黒川春姫

プリっとした愛が感じられる良作です。慣れた感じの筆遣いがワザモノって感じ。

京都府／りう・さー

ああ、いつものことですねぇ。ダラーっとしてて……あっ、がすけつさん……。

PARK GALLERY

第2回テーマイラスト シルエットミラージュ

千葉県／石坂　司
たくさんのイラストありがとう！　君のシルミラに対する情熱には頭が下がる思いです。いろいろ迷ったけどこれが気に入ったので。

東京都／川田光一
顔にもシルエット出てますね。とてもインパクトのあるハガキだったので選んでみました。考えごとでもしているのかな。

東京都／クレイジーじじい
大股開いてもねぇ。まぁこういうのが好きだって言う人もこの世の中にはいるから。

埼玉県／なぎさ波良
体験版のみとのことですが、瞳がとても色っぽいですね。AMショーでいろいろおみやげをGETしてきましたか？

神奈川県／結希
新宿副都心を思わせる背景だけど。真夜中だったら不思議ではないかも。

福岡県／T・G
そうじゃ、もっとわしにも金をくれ！　あの世まで金を持っていくのじゃぁ。ああ、しっかり!!

京都府／フフニフ
お金を稼ぐためにはしかたのないことだけど、あのお面の顔だと殴ってる自分がなんか悪者だね。

岡山県／白雪
「パンチラでーす」と書いてあるけど、この場合「パン○ースチラでーす」と言ったほうが正しいような…。

新潟県／人間すくらっぷ
笑顔のテーマでもらったんだけど、シルミラ特集のほうが早く発表になってしまったのでこちらで採用してみました。

東京都／小村一人
投稿盆休み中だったとか。巻毛がとってもかわいいですね。ぜひバーチャロンのイラストも送ってやってください。

東京都／シャギ
実は私このハガキに一目惚れ。いろんなハガキがあったけどとても異色な絵柄で目立ってましたよ。らぶりー！

今週のNO.1

東京都／つよいロボ
ふっ、ペンネームをそのまま載っけてしまうところだったですって。危ない、危ないですって。マネするなですって？

三重県／墓堀り人
こんなTシャツがあったら絶対買うのに…。トレジャーさん、シルミラグッズ出す予定ないんですかねぇ？

次回は「メカ」特集
カッチョいいマシンのイラストを送ってくれぃ!!
（笑えるのももちろん可！）

·INFORMATION·

◆投稿のきまり◆

●投稿は必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い紙に黒一色で描いてください。（文字投稿も、原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください。）スクリーントーンなどを使用する場合は、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。

●封筒などでまとめ送りする場合も、必ずそれぞれのハガキの裏面に／郵便番号／住所／氏名／（ある人は）PN／電話番号／などを明記するようにしてください。

◆ポイントのお知らせ◆

今回のイラストコーナーポイントゲッターは、東京都・シャギさんに2ポイント、千葉県・石坂司さんと三重県・墓堀り人さんに1ポイントです。

あて先ハガキも募集中!!

東京都／真琴

◆お詫びと訂正◆

●10／17号のコンプリートガイド「シルエットミラージュ」記事中、「SEテストでは効果音と音声が聴ける」という記述がありますが、実際は効果音のみしか聴けません。読者、ならびに関係者の皆様にたいへんご迷惑をおかけしました。訂正してお詫びいたします。

下の注文書を切り取って書店へお持ちください

お近くの書店へお申し込みください!!

初回限定 お早めにご予約を!

「サクラ大戦」1998年カレンダー

発行：セガ・エンタープライゼス　発売：ソフトバンク
A2判(594mm×420mm) /13枚(表紙含む)
11月下旬発売予定 / 定価：本体1,600円+税

帝國華撃団・花組全員集合！セガサターン用ゲームソフトとして発売され大ベストセラーとなった「サクラ大戦」の1998年カレンダーがいよいよ登場。帝都の平和を守る帝國華撃団の凛々しき花組のヒロイン、真宮寺さくらをはじめ、神崎すみれ、李紅欄、アイリスなどなど花組隊員が登場する豪華絢爛、サクラファン必携のアイテムです。

「機動戦艦ナデシコ」1998年カレンダー

発行：セガ・エンタープライゼス　発売：ソフトバンク
A2判(594mm×420mm) /13枚(表紙含む)
11月下旬発売予定 / 定価：本体1,600円+税

みんなでLet'sナデシコ!　TVアニメで好評を博し、セガサターン用ゲームソフトとして今春発売時に大反響をよんだ「機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は「愛が勝つ」?〜」のファン待望の1998年カレンダーです。ナデシコ艦長、ミスマル・ユリカを筆頭に個性的なキャラ満載のベストアイテムとなっています。

十分な数を取り揃えてはおりますが、例年注文が殺到致しますので確実に入手されるには下記注文書にてお近くの書店へ、お早めにお申し込みになることをお薦めいたします。

ソフトバンク出版事業部 SOFT BANK
tel.03-5642-8101 Fax.03-5641-3424

<書店様>お客様が持参した場合、注文書として御対応ください。(取次店へお渡しください)

ソフトバンク カレンダー注文書	書店様印	住所 〒		11月下旬 発売予定
		TEL　(　　)	氏名	
		「サクラ大戦」1998年カレンダー		
		A2判　定価：本体1,600円+税	本	

ソフトバンク カレンダー注文書	書店様印	住所 〒		11月下旬 発売予定
		TEL　(　　)	氏名	
		「機動戦艦ナデシコ」1998年カレンダー		
		A2判　定価：本体1,600円+税	本	

週刊 セガプレス IN セガサターンマガジン

SEGA PRESS

—— PRESENTED BY SEGA

SEGASATURN and SEGA ENTERPRISES OFFICIAL INFORMATION CLUB

セガが提供している各種サービスの最新内容とアクセス方法は、ココを見ればバッチリのセガCSプロモーション部オフィシャルコーナー「セガプレス」。毎週バラエティに富んだ情報が満載だ！

Vol.51

今年も全国主要都市で開催！ デジタルサーカスへ行こう!!

大好評だった昨年に続き、今年もセガサターン最大のイベントデジタルサーカスがやってくる！ 最新ゲームや発売前のゲームのプレイはもちろん、会場で簡単なアンケートに答えるだけで豪華な賞品が当たるチャンスもあるぞ。ぜひ行ってみよう。

デジタルサーカス開催予定

開催日	場所
10月25日（土）、26日（日）	福岡（キャナルシティ博多）
11月1日（土）、2日（日）	広島（基町クレド）
11月8日（土）、9日（日）	大阪（ＡＴＣセントラルアトリウム）
11月15日（土）、16日（日）	名古屋（ポートメッセなごや）
11月22日（土）、23日（日）	札幌（新千歳空港ターミナルビル センタープラザ）
11月29日（土）、30日（日）	東京（横浜ランドマークタワー ドックヤードガーデン）

※開催時間は、土曜日は午後１時から午後６時。日曜日は午前10時から午後６時を予定しております。なお会場によっては、開催時間を変更する場合があります。

ボリショイサーカスの華麗な技!!

今年のデジタルサーカスも、昨年同様ボリショイサーカスの華麗な演技が楽しめるのだ。世界最高の技術を持つサーカス団を生で見られるなんて、めったにない機会だよね。彼女を誘えば、ちょっとしたデート気分を味わえるかもよ。

南雲くんのココが見所だ!!

今回はボリショイサーカスのなかでも最強のチームが来日します。とにかく、にぎやかなイベントにできたらと考えております。もちろん各会場にパブリシティチームのメンバーも行きますので、もし会場にいらしたら探してみて下さい。

僕たちを見かけたら、気軽に声をかけてくださいね。

フカザワ提供 情報コーナー

最新のセガ情報はこうして見るのだ！

ゲーム雑誌では見られないセガスタッフ手作りの情報が見たい！という人に絶対オススメなのがコレ。電話なら毎週情報が変わるジョイテレ、FAXを持っている人はFAXクラブを利用しよう。店頭では右の２つがあるぞ。

SEGA JOYJOYテレフォン

毎週その時々の最新情報がテープで流されるJOYJOYテレフォンは、1回分（約3分）を聴けば、自動的に電話が切れる情報サービス電話だ。さて、そのＪＯＹテレが、11月からリニューアルしてお送りすることになりました。10月の第４週は、デジタルサーカスの情報をお送りしています。11月からのＪＯＹテレにもご期待くださいね。

毎週金曜日内容更新。収録時間3分間

札　幌　011-842-8181
仙　台　022-285-8181
東　京　03-3743-8181
名古屋　052-704-8181
大　阪　06-333-8181
博　多　092-521-8181
お楽しみダイヤル
03-5380-8600（東京のみ）

東京番号のみの「お楽しみダイヤル」はユーザーからの意見や要望などを録音可能だ。まずは自宅に近い番号へ。

SEGA FAX CLUB

音声ガイドに従えば、FAXで他では見られない情報が手に入るセガFAXクラブ。まずは総合メニューを引き出して、欲しい情報ボックスの内容を確認し、FAXで情報を取り出そう。アーケード情報から、プライズ新製品情報まで、セガのすべてが隅々まで満載だぞ。

毎月8日内容更新
最大30ボックス用意

FAX番号
東京　03-5950-7790　大阪　06-948-0606

11月21日までは10月号をお送りしているFAX CLUB。11月22日からはセガサターン４周年記念号を。そして１月１日からはお正月スペシャル号をお届けの予定なのだ。

近くのお店でチェックしよう！

➡セガビデオマガジン

「ソニックR」「プロ野球チームもつくろう！」「グランディア」「センチメンタルグラフティ」「シャイニング・フォースIII」「ソロ・クライシス」・他

セガサターンを扱っている販売店などの店頭で見ることのできる、プロモーション用ビデオ「セガビデオマガジン」。VHSビデオ30分で、毎号最新作の映像を多数収録。

SEGA インターネットも好評

全国のエンターテイメントファンのためのコーナー「ENTERTAINMENT CITY」が、今月からスタートしました。現在、ゲームファンの方を中心に、登録希望者が殺到しています。この「EC」に、ホームページやメールアドレスを掲載したい方は、ドンドンご連絡くださいね。随時受付中です！

フラッシュセガサターン

Vol.22収録タイトル（10月～）

〈プレイ可能〉
- 全日本プロレス FEATURING VIRTUA
- SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション
- スティーブ・スロープ・スライダーズ

〈ムービー〉
- ゼルドナーシルト
- ロスト・ワールド ジュラシック・パーク
- タクティクス・フォーミュラ
- デッド オア アライブ
- ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］
- カルドセプト
- 街

販売店で最新作の一部を遊ぶことのできる体験版CD-ROMも大好評。みんなプレイしてみてね！

セガインターネットホームページ　http://www.sega.co.jp
ゲームバスターズ　http://www.busters.or.jp/

J's Guitar Shop

Presented by Jun Senoue

Supported by ESP Guitars.

Oct. Issue vol.08

CSサウンドの瀬上です。現在は会社の引越の準備で大変です。ただでさえ他の人より私物の機材が多いのに、その上貧乏性なのでモノが処分出来なくて困っています。ソニックチームに貸していたソニックグッズが山のように返ってきたりしてどうしましょ。

エリック・マーティンのソロ・シングルに…！

バンドの方は一休みさせて、それぞれの活動に入っているMR.BIGですが、エリックは来年リリース予定のソロ・アルバムに先駆けて4曲入りのシングルをリリースしました。"I Love The Way You Love Me"というアメリカのTV番組「MAD ABOUT YOU」のサントラに提供した楽曲の2ヴァージョンをフィーチャーしたシングルなのですが、そのカップリングに「DAYTONA USA CiRCUiT EDiTiON」で使用した"The American Dream"も収録されています。もう1曲収録されているのは"The Face Of Love"という曲で、日本人女性ヴォーカリスト、須藤あきらとエリックのデュエットをフィーチャーしたバラードです。エリックはアルバムの楽曲提供、プロデュースも手掛けていました。ちなみにこのシングルはeastwest japanから好評発売中です。(AMCY-2331 税込み¥1.223)
また、今月末にはMR.BIG名義のライブ・アルバム「Live At BUDOKAN」もリリースされますし、来月にはギタリスト、ポール・ギルバートのソロもリリース予定ですよ。
そういえばポールは、今年も楽器フェアのために来日するとのことですよ。

亜波根綾乃ニュー・シングル発売間近！

亜波根綾乃の4枚目のシングル"プリズム"が今月22日に発売されます。作詞作曲ともに本人というこのシングルは、TX系の「だれでもピカソ」という番組のエンディングテーマになります。
そういえば、昨日NHKの「ポップジャム」の収録がNHKホールであったのですが、空き時間を利用して僕が面倒を見てもらっているESPというギタークラフトハウスに「ギターをやってみたい！」という綾乃ちゃんを連れて行きまして、ちょっと小さめなギターを用意して頂きました。その成果はツアーで見られるのでしょうか!?乞うご期待というところです。
ちなみにポップジャムの放送は今月末の予定です。東名阪クアトロツアーの方にも遊びに来て下さいね!!

今月の女王様

早いもので、先月25日で一歳になりました。
ゲームショウには春も秋も行きました。この間は誰もいなくなってから、セガのステージに一人で登りました。目立つことが好きです。来年は、マイルスの着ぐるみでもして行こうかしら…。

セガ広報日誌

今年もやってきました、デジタルサーカス。
去年来場してくださった方はご存じでしょうが、ゲームに興味がある人はもちろん、そうでない人も楽しめるイベントです。お友達を誘って、遊びに来てくださいね!!

竹ちゃん

FAXクラブのブロック７ボックス２の「セガスタ」を絶対読んでね。

この原稿やあの原稿やと締切りに追われ、でも普段の仕事も増える一方で、なんだか追いつめられた僕は、「そうだ！ここまできたら、電車で移動中に原稿を書くしかない!!」と思い立ち、ついにモバイルコンピューターを購入。以前からノートパソコンがほしかったのだが、買うのを躊躇しているうちにここまで小さくなったのね。進化ってすごいよ。そんなわけで、終電間際の山手線からこの原稿を送ります。届くかな？

デストラーDE(で)平野

先日、外国産松茸を食った。もの凄く後悔した。

祝！『悪魔召喚師』ＴＶドラマ化!! 原作（？）というか、元のゲームのイメージとはかなりテイストが変わっているが、大変よい味を出しているゾ。みんなもゼヒ観るべし。デストラーDE的には…（以下、あまりにマニアックな単語が続出するので中略）週末のささやかなお楽しみが増えて嬉しい限りである。週末のお楽しみといえば、今度のサターンフェスタは「ソウルハッカーズ」だ。19日は、お台場へＧＯ!!

ハニー花谷

写真、いつ差し替えてくれるんですか？ サタマガさん!!

ど～も～。というわけで、日韓戦、ウズベキスタン戦を見て物申す。ジャパンはプレッシャーに弱すぎる!! 監督の采配もあるかもしれないけど、サッカーのテクニックやパワー、戦術だけでなく、"精神"いわゆる心のトレーニングを積んでほしい。ハングリー精神を今の豊満日本に求めるのは厳しいが、なんとか頑張ってほしい。とりあえず小生は「サカつく２」で、一足早く世界を味わいながらその時を待つ!!

◆◆ハガキ大募集!!

このコーナーでは、セガサターンに関することや、セガに関する質問、要望や意見、イラスト、このコーナーで扱ってほしい情報などを大々的に募集するぞ。届いたハガキは、セガCSプロモーション部にちゃんと渡すから、いろいろ書いてきてね。毎号応募者の中から抽選でセガからのプレゼントを用意しているぞ。あて先は、〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）５Ｆ『セガサターンマガジン』編集部「セガプレス」係まで。
【募集項目】●ご意見コーナー●質問コーナー●イラストコーナー●その他　みんなのハガキを待ってるぞ！

セガプレス プレゼント　今回はコレ！

This is COOL

今週のプレゼントは、今年のセガのキャンペーン「This is COOL」のロゴ入りのＴシャツを５名に。ドンドン応募してね。

ミアマを救出すべく蒼穹紅蓮隊がとった作戦とは？

蒼穹紅蓮隊

——そうきゅうぐれんたい——

第六話「嵐の前の井戸ばた会議」

8ing EIGHTING CO.,LTD. RAIZING

原案＝ライジング
作＝石田祐一

「蒼穹紅蓮隊」とは、衛星打ち上げ請負業者「(株)尽星」の私設自衛部隊「JDF」の俗称である。自衛部隊となっているが、危険と判断された作業を代行したり、お得意先からの要請で紛争鎮圧に乗り出したりと、何でも屋的部署でもある。

この物語は、その「蒼穹紅蓮隊」に所属する3名のパイロット、八指多薫、朏良太、国村リカと、それをとりまく人々が織り成すSFドラマである。

前回までの解説

西暦二千五十六年九月十八日、尽星本社が“黒誉”により襲撃されるも、蒼穹紅蓮隊の活躍によって危機は免れる。後日、中小企業解放戦線なるテロ組織から犯行声明が出されたが、それはダミーであると思われた。そんな矢先、古巣である蒼穹紅蓮隊に戻ってきたクニムラは、事の真相は“弓八幡”にあり、それを目撃したこともあって、監視をつけられているとヤシダに告げた。クニムラの立場を憂慮したヤシダは、調査部のブレントに弓八幡の調査を依頼する。そして、事態は新たな展開を見せる。『リトルアース』を名乗る企業テログループが、ステーション「シュヴァイツ」を占拠し、御天社長らの身柄が拘束されたのだ。人質を救出すべく蒼穹紅蓮隊が動きだす!!

壱

だだっ広い講演ホールの演壇に立ったヤシダは、上機嫌な様子でクニムラ、タケミ、ミカヅキを順に眺めた後、「生徒諸君、注目だ」などといいつつ背後のスクリーンを叩いてみせた。階段状になっている席といい、なるほどそこは前世紀の大学の階段教室に似ていなくもなかった。通信が普及する前の大学だ。

ヤシダの声を合図に部屋の照明がおとされた。壁一面を使ったスクリーンに一枚の静止画像が映しだされる。宇宙空間を背景にスキーのストックを逆さに立てたようなシルエットが浮かんだ。画面脇の壁に寄りかかったヤシダが手を伸ばし、中央のそれを指し示した。

「これが中立軌道ステーション『シュヴァイツ』だ。先端に取りついてる奴がうちらの敵。これ以降、仮に『呑竜（ドンリュウ）』と呼称する」

シュヴァイツの頂上部分がクローズアップされ、そこへ居座る機体に焦点が合った。

呑竜は巨大な戦車だった。浮遊移動するタイプらしくキャタピラはない。砲門のあるべき個所からは、特徴的な二本の腕に似たモノが突きだしていた。腕の先端は竜の頭のようにも見える。その外観にどんな必然があるのかは不明だが、凶悪な面構えだし威嚇の効果はあるなとミカヅキは思った。

「これは……『竜顎暫（リュウガクザン）』ですか？」

クニムラが困惑したようにつぶやき、タケミは嬉しそうに口笛を吹いた。照明が少しだけ回復して、ヤシダの笑みを照らしだした。

「その通り。これを宇宙空間で使うとは、なんともユニークな奴らだね」

この場で竜顎暫とやらを知らないのは自分だけと判り、ミカヅキは少し不機嫌になった。

「先生、竜顎暫とは？」

「知らないの？」

小馬鹿にした口調で応えたのは、やはりクニムラだった。

「いやぁ、俺、まだ若いから」

ミカヅキは歯をむきだした笑みで応じ、空気に緊張が走った。慌ててタケミが口をだした。

「竜顎暫は中国軍が開発した大型戦術格闘攻撃機だ。有効性の低さから二機だけ試作されて、なかったことにされた規格だよ」

「有効性が低い？」

「主兵装が火炎放射。あの竜の首みたいな汎用腕から火を吹くんだ」

「火炎放射を、宇宙空間で？」

タケミは重々しくうなずいたが、目が笑っていた。つられて頬をゆるませたミカヅキに、クニムラから冷たい視線が飛んだ。

「外見のみで判断するのは経験の浅い愚鈍な新人がすることよ。あの呑竜は竜顎暫そのものではないわ。本来ならば浮遊移動用の熱核ホバーが詰まっている下半身にあたる部分、おそらくここは宇宙機用エンジンに改装されているはずだし、他の兵装も宇宙戦闘用の物を搭載している可能性が高いわ」

「どっちにしても、無茶な使い方に違いあるまい。ただでさえ有効性の低い、地べたを走り回る機体をだな、宇宙用に改造したところでたかが知れている。ミカヅキの紫電だけでも十分に対処できるだろう」

なあ、と男二人は顔を見合わせた。

「だが奴らだって馬鹿じゃない。見てみな」

ヤシダが画面を顎で示した。

「まともにドンパチやれば、うちらの圧勝だ。だから奴らはあの位置に呑竜を置いたんだ」

ミカヅキは呑竜の居座るステーションの先端に目をやった。シュヴァイツの最上階に位置する細く頼りない展望室、まさにその場所で各企業のトップが会議をしていたのだ。そして尽星（ジンセイ）社長、御天睦昭（ミアマムツアキラ）を含む人質たちは、今も変わらずにその場所に拘束されている。

「下手に近づけば汎用腕で展望室を破壊する、という筋書きですか」

登場人物紹介

八指多　薫
尽星「JDF」の隊長。24歳。面倒見がよく、周囲の信望も厚い（ミカヅキがおとなしく彼女の言うことをきき、あのクニムラも普通の喋り方をすることからもわかる？）が、少々ムラッ気があるのがタマに傷といったところ。現在、区内の借り上げ社宅でハムスターと暮らしている。離婚歴あり。

国村リカ
あまりにも秀でたパイロット技能と歯に衣着せぬ言動が災いし、関連会社の月面採掘所防衛という閑職に追いやられていた。パイロットとしての腕はミカヅキを圧倒し、ヤシダにまで勝ったと噂されるほど。今回の事件を機に急遽防衛２課（蒼穹紅蓮隊）に返り咲くことになった。

腓　良太
「JDF」隊員。19歳。入社１年目の新人ではあるが卓越した操縦技術を持っている。その負けん気の強さとあからさまな上昇志向から敵も多い。前回、クニムラに挑発され（彼女にその気はないのだが）、シミュレーター戦でボロ負けしたのだが、それをもバネにして上を目指している。

大森　莞
五十一歳。独身。環境保護テログループ「リトルアース」極東支部長。元傭兵で、主に中東を舞台に活躍していた男。化石燃料の大量消費と共に激化した中東戦線にて、それをめぐる人間たちの欲望を目の当たりにした彼は人類に絶望し、傭兵から環境保護テロリストへと転身した。

感情のこもらない声でクニムラがいい、ヤシダはそっけなくうなずいた。
　環境保護団体『リトルアース』を名乗るテログループに、火星開発の主導権をめぐる会議場が乗っ取られたのは、今から五時間前のことだった。ヤシダ率いる防衛二課は即座にこれに対応すべく、自社の保有する軌道ステーション『経堂9』へ移動。尽星の物資流通の拠点ともいえる経堂9は、軌道ステーション間の効率的な移動ルートを多数確保しており、作戦本部を設置するには理想的な環境なのだ。そこでＪＤＦはホールを借り切り、独自に救出作戦を展開しようと策を練っているわけである。
「それで隊長、詳しい状況は？」
　タケミが腕組みしながら訊いた。
「まずは、シュヴァイツ占拠直後に発表された犯行声明を見てもらう。映像だ」
　再び照明が落ち、プロジェクターが作動した。スクリーンには何の前触れもなく、いきなり一人の東洋系の男が映しだされた。灰色の髪をオールバックになでつけた男は、一見して高級品と判るスーツに身をつつんでいた。歳は五十前後。それなりに威厳を感じさせる雰囲気を持ち、大企業の社長に見えなくもないが、それにしては痩せていたし飢えたような瞳の輝きが異質だとミカヅキは思った。画面を指してヤシダが補足する。
「これが首謀者だ。会議に出席する企業の社長を装って潜入したらしい」
　男は不動の姿勢で淡々と話し始めた。
「私はリトルアース極東支部長、大森莞だ。現在、このシュヴァイツは我々リトルアースの支配下にある。ここに集まっていた各企業の代表も、同様に我々の支配下にある。今のところ人質は五体満足の健康状態にあるが、この先どうなるかは各企業の対応による。
　さて、いわずもがなであるが、我々の目的は火星開発計画の凍結である。このよう

イラスト：木下ともたけ

な非常手段に訴えるのは我々にとっても遺憾なことだったのだが、文書による説得を繰り返した結果、金の亡者には耳がないということが解ったため、行動に移すことにした。ＮＡＳＡ及び各企業から正式に火星開発を放棄するという声明が出るまでは、人質は一人たりとも解放することができない」
カメラが右滑りに展望室の内部を映しだした。巨大なＯ型の円卓内に押し込められた人質たちがフレームに入る。右端にミアマ社長の四角い顔があった。人質に銃を向けるテロリスト二人も映り、再びオオモリに戻った。
「会長職にある者が未だに実権を握っている企業も多いようだから、ここに社長を拘束していても決定に問題はないと考えている。火星開発放棄の声明発表は会長権限で行ってもらいたい。期限は明日までだ」
「なんだと！」
ミカヅキは目をむいた。すると画面のオオモリがタイミングよく冷笑を浮かべた。
「……といいたいところだが、それは無理だろう。一週間待つ。それ以後は人質の安全を保障しかねる。なお、この件に関して国連軍及び企業傭兵軍の介入を我々は望まない。シュヴァイツを中心とした半径五百キロ以内に、無許可で接近する機影を発見した場合、この展望室を人質もろとも速やかに破壊する用意がある。その際には我々の命もないわけであるが、それは覚悟の上のことだ。これで我々の真摯な気持ちを解ってもらえたと思う」
「なにが真摯な気持ちだ。この偏執狂め」
タケミがのんびりと悪態をついた。
「人はイナゴの群れではない。地球を食いつぶし、次々と獲物を求める行為は……」
そこでぶつりと映像が切れた。
「退屈な話は続くわけだが、この辺でもういいだろう」
ヤシダは講演席から一同を見渡した。
「まずテロリストが提示してきた解決法、会長権限による火星開発からの撤退だが、これは論外だね。不可能だ」
「なぜですか」
眉を寄せたクニムラに、ヤシダは肩をすくめてみせた。
「会長が行方不明だから。三日前からドライブに出かけたきりらしい」
「あのジジイ！」
ミカヅキは思わず叫んでいた。一代にして世界の尽星グループを育てあげた風雲児、御天第六郎（ミアマダイロクロウ）は八十六という高齢にもかかわらず活動家として知られている。若いころは往還機のパイロットをしていたこともあり、先日の本社襲撃事件の際にはＪＤＦを押し退けて自ら迎撃に出ようとするなどして周囲を困惑させる一幕もあった。宇宙航空機によるドライブは会長の趣味だが、三日も連絡がないということは襲撃事件の時に出撃を止められた腹いせではないかとミカヅキは思った。
「まあ、テロリストの要求を通すわけにはいかないから会長の不在は問題じゃないけどね。さて救出作戦だ。なにか案がある者は？　特になければ、あたしの案でいくけど」
「もう考えたんですか？」
ミカヅキが呆れたように訊くと、ヤシダは歯を見せずに笑った。
「せっかく向こうが譲歩してくれたんだ。それを利用しない手はないだろう？」

to be Continued
SEGA SATURN MAGAZINE

この小説はフィクションです。
実在の人物、事件、団体等とは
一切関係ありません。

MESSAGE from ライジング RAIZING

その昔、私が通っていた頃のゲームセンターといえば、薄暗くタバコの臭いが充満し、ヌードのポスターがあちこちに貼ってあるようなとても不潔な場所でした。中で蠢く客や店員は、お約束のように族（暴走族）か不良と決まっていて、当時中学生だった私が入っていくには多少の勇気を必要とする場所だった記憶があります。そんなお兄さん達ともゲームの話題でしだいに打ち解けてゆき、年齢や環境を越えた交流が生まれたのは自然なことだったのでしょう。気がつくとみんなで台を囲んでグラディウスの曲を歌っていたり、剃りの入ったお兄さんが戦場の狼のネームエントリーの曲で目に涙を浮かべていた時の光景を、今でも忘れることはありません。
そんな思い出、皆様にもありませんか？

崎元　仁（さきもと ひとし）
株式会社尽星　戦略音響工学課所属（嘘）
「蒼穹紅蓮隊」作編曲及び地雷除去担当
好きなゲーム「ＫＲＡＺＹ　ＩＶＡＮ」「ＴＥＮＫＡ」

SEGA専門店

サンタ

(全商品新品)

通信販売の店

TEL 03-3258-9051(代表)
FAX03-3252-8456(24時間受付)

〒101 東京都千代田区鍛冶町2-3-1神田高野ビル (有)サンタ
サンタのホームページ http://www.jah.or.jp/~santa

4月発送分から消費税が加算されます。お許し下さい。

営業時間(土曜日を除く)
AM10:00~PM7:30

送料400円

但し、四国は100円増、北海道、九州は300円増、沖縄は600円増
注:代金着払いご利用の場合は上記送料に300円プラスして下さい

●翌日配達希望の方は、必ず午後3時までにTEL下さい。(北海道・九州は翌々日配送になります)

●土曜日は、定休日です。

サターン新作ソフト

タイトル	発売日	価格
デッドオアアライブ	10/9	5,200円
あすか120%		5,200円
クロスロマンス		6,100円
忍者じゃじゃ丸くん		5,200円
タクティクスフォーミュラー		5,200円
デサエモン2		5,200円
タクティカルファイター	10/16	6,100円
ジーベクター		5,200円
全日本プロレス	10/23	5,200円
落ちゲー		5,200円
ぱすてるみゅーず		4,300円
銀河英雄伝説プラス		5,200円
ロスト・ワールド		5,200円
街	10/30	5,200円
レイヤーセクション2		5,200円
ブループレーカ		5,600円
DJウォーズ		5,200円
カルドセプト		5,200円
道化師殺人事件		5,200円
ロンド輪舞曲		6,100円
コラムスアーケードコレクション		4,300円
ファルコムクラシック(初限)	11/6	6,100円
ファルコムクラシック		5,200円
麻雀学園祭(初限)		7,900円
チーム運営シミュレーション		6,100円
蒼空の翼		6,100円
デビルサマナーソウルハッカーズ	11/13	6,100円
サクラ蒸気ラジオショー		4,300円
魔法学園ルナ		6,100円
ウォークラフト2		5,200円
ザ・スターボーリング		6,100円
Jリーグクラブを作ろう2	11/20	5,200円
リフレンラフ		6,100円
ネクストキング(限)		7,000円
七ッ風の島物語	11/27	6,100円
X-MENvsストリートF(RAM)		7,000円
イラストレーションズ		4,300円
恋を唄うYU-NO	12/4	7,000円
マリーのアトリエ	12/11	5,200円
マリア君たちが…		6,100円
プリンセスクラウン		5,200円
悠久の小箱(初限)		2,700円
悪魔全書第2		2,600円
グランディア	12/18	7,000円
センチメンタルグラフティ(初)	12/末	6,100円
シャイニングフォース3	12/末	4,300円
アウトラン		3,400円
アクアゾーン		1,900円
アドバンスウォー(千年帝国)		4,800円
アンジェリークII		5,800円
イブバーストエラー		5,900円
イブバーストエラー プラミアム		7,000円
ヴァンパイアハンター		1,900円
ウィルス		5,900円
ウィニングポスト2'97(新)		6,100円
エアーズアドベンチャー		1,900円

タイトル	価格
エイナスファンタジー	3,900円
エネミーゼロ	2,900円
エミットVol2	1,800円
エバンゲリオン1	2,500円
エバンゲリオンII	4,800円
エバンゲリオンデジタルC	4,300円
M ~君を伝えて~	3,800円
エルハザード	3,800円
エンジェルグラフィティS	3,800円
おまかせセイバー	2,800円
ガーディアンヒーロー	3,800円
海底大戦争	1,900円
下級生	6,800円
ガリバーボーイ	2,800円
ガングリフォン	2,900円
ガンダム外伝I	3,800円
ガンダム外伝II	1,800円
ガンダム外伝3	2,800円
機動戦艦ナデシコ	3,900円
機動戦士Zガンダム	3,900円
輝水晶伝説アスタル	1,000円
きゃんきゃんバニーII	3,500円
きゃんバニーEX	6,100円
銀河お嬢様伝説ユナ	2,800円
キングファイター'95	2,800円
空牙外伝	3,900円
クオバディス2	5,900円
ぐっすんおよよ	1,800円
グランチェイサー	1,800円
グレイテストナイン97	4,900円
グレイテストナイン97・ミラクル	5,200円
クロックワークナイト福袋	2,800円
クロックワークナイト(下)	1,800円
黒の断章(ポスター付)	5,500円
ゲームウェアー5号	2,600円
ゲーム天国	3,900円
ゲーム天国(極楽P)	4,900円
月下霧幻譚	1,900円
ゲゲゲの鬼太郎	1,600円
鋼鉄霊域	1,900円
ゴータ	800円
ゴータII	1,800円
ゴールデンアックスデュエル	1,800円
ゴジラ列島震撼	1,800円
コマンド&コンカー	2,800円
サイバードール復刻版	3,500円
サイバーボッツ(超限)	5,800円
サクラ大戦	3,900円
サクラ大戦花組コラムス	3,900円
サクラ大戦花組通信	1,900円
sc アルバートオデッセイ外伝	2,600円
sc Dの食卓	2,600円
sc DX人生ゲーム	2,600円
sc ドラゴンフォース	2,600円
sc ばくばくアニマル	2,100円
sc プリンセスメーカー2	2,600円
sc レイヤーセクション	2,600円
サムライスピリッツ斬紅郎	2,800円
ザ野球拳	4,800円

タイトル	価格
三国志孔明伝	4,800円
サンダーフォースGP1	2,800円
サンダーフォースGP2	2,800円
サンダーフォースV	5,800円
サンダーフォースV(CD付)	6,800円
3×3アイズ	1,900円
時空探偵	1,900円
実況おしゃべりパロ	2,800円
疾風魔法大作戦	2,800円
シーバスフィッシング2	3,800円
シャイニングウィズダム	500円
重装機兵レイノス2	3,900円
シャイニングホーリアーク	1,900円
シルエットミラージュ	4,900円
水滸演武	600円
首都高バトル97	2,800円
将棋まつり	5,800円
神宮寺三郎	4,800円
真説夢見館	900円
真説サムライ武士道烈伝	5,800円
真女神転生SBOX	2,800円
新テーマパーク	3,900円
スーパーリアル麻雀P6	3,900円
スーパーリアル麻雀グラフィティ	3,900円
スーパーロボット対戦F	6,100円
水滸伝	4,800円
スカイターゲット	2,900円
スチームギアマッシュ	2,800円
ステークスウィナー	2,800円
ストリートファイターROF	800円
ストリートF コレクション	5,200円
スナッチャー	2,800円
スペースハリア	3,400円
スリーダーティドワーブ	3,800円
スレイヤーズろいやる	5,500円
セガラリー	2,600円
セガラリープラス	2,600円
セクシーパロディウス	2,800円
セナ・パーソナルトーク	1,000円
ゼルドナシルト	6,100円
ゼロヨンチャンプ	5,800円
蒼穹紅蓮隊	4,800円
卒業クロスワード	2,800円
卒業II	3,800円
卒業S	6,100円
ソニックウィングSP	2,800円
ソニックジャム	3,900円
ダークセイバー	2,800円
ダークハンタ(上)	2,800円
太閤立志伝2	3,800円
だいすき	3,900円
だいなあいらん	3,900円
ダイナマイト刑事	3,900円
ダイハードトリロジー	3,800円
太平洋の嵐2(限定)	4,800円
タクティクスオウガ	4,800円
ダライアス2	2,800円
ダライアス外伝	2,800円
誕生S	2,800円

タイトル	価格
超時空要塞マクロス	4,800円
痛快スロットシューティング	1,800円
提督の決断II	5,800円
ディトナUSA	1,900円
ディトナUSA・CE	2,800円
デカスリート	2,600円
デザイヤ	5,800円
デジタル電脳天使SS	3,900円
デジタルピンボールI	2,600円
鉄球	1,500円
テラファンタスティカ	3,800円
天外魔境	3,900円
伝説のオウガバトル	2,900円
天地無用登校無用	2,800円
トアー精霊王紀伝	2,800円
峠キング2	2,800円
闘神伝URA	1,800円
トームレイダース	4,800円
ときめきメモリアルSP	4,900円
ときメモ虹色の青春	4,300円
ときめきメモリアルDX	3,900円
ときメモとっかえ玉	4,900円
ときメモ詩織	2,600円
同級生if	4,800円
同級生2	5,900円
ドドンパチ	5,200円
ドラゴンボールZ(偉大なる)	2,600円
ドンパチ	2,800円
ナイツ	1,900円
南方珀堂登場	4,900円
野々村病院の人々	5,900円
バーチャコップII	2,800円
バーチャコップIIガンセット	5,800円
バーチャファイター2	1,900円
バーチャファイタリミックス	900円
バーチャファイターキッズ	1,800円
バーチャフォトスタジオ	3,800円
バーチャルハイドライド	1,800円
バーチャロン	1,900円
バイオハザード	4,300円
バトルモンスターズ	1,800円
はるかぜ戦隊Vフォース	3,800円
百物語	4,900円
ビクトリーゴール	900円
ピンボールグラフティー	2,800円
ファイターズHダイナマイト(RAM付)	4,900円
ファイターズメガミックス	2,900円
ファイティングバイパース	1,800円
ファイプロ外伝	900円
ファイナルロマンスII	2,800円
ファインドラブ	4,300円
ファンタジーゾーン	3,400円
フェーダリメイク	4,800円
ぷよ通	2,800円
ぷよぷよSUN	3,900円
ペブルビーチゴルフ	1,800円
宝魔ハンターライム	2,800円
ボディスペシャル246	2,800円
ポリスノーツ	5,900円

タイトル	価格
マーブルスーパーヒーロー	4,900円
マンクスTT	2,900円
マスターオブモンスターズ	3,900円
ミスト	3,800円
ミニ四馬区SF(初限)	4,900円
メイキングオブナイトルース	500円
メタルスラッグ	4,900円
メタルファイターMIKU	2,800円
メルティランサー限定版	5,900円
桃太郎道中記	6,100円
森高千里	6,800円
モンスタースライダー	2,800円
悠久幻想曲	3,900円
優駿クラシックロード	4,900円
ゆみみみっくすリミックス	1,800円
ラストブロンクス	3,900円
ラングリッサIIISP	4,900円
ラングリッサIV	4,900円
ラングリッサ4(SP)	5,900円
リアルサウンド	4,900円
リグロードサーガ	900円
リグロードサーガP	1,900円
リンクルリバーストーリー	1,800円
ルームメイトインサマー	5,200円
ルル	1,800円
ルナMPEG版	5,900円
レースドライビング	2,800円
ロックマン×4	4,900円
わくわく7(RAM付)	4,900円
ワールド大戦略作戦ファイル	1,900円
WARA² WARS	3,900円
ワールベースボールII	2,800円
ワールドヒーローズP	3,800円
ワンチャイコネクション	500円

サターン周辺機器

商品	価格
サターン本体(クールパッド付)	19,200円
ツインスティック	2,900円
バーチャガン	2,600円
アスキーパッドX	2,200円
AVセレクタJXS3(S付)	2,200円
AVセレクタJX-5	2,200円
SSコマンダー	2,200円
コードレスPセット	3,800円
ツインオペレータ	15,800円
サタンコントロールパット	2,200円
パワーメモリー	3,800円
シャトルマウス	2,700円
マルチターミナル	3,400円
サターンSケーブル	1,800円
サターンAVケーブル	1,800円
マルチコントローラ	2,900円
マウスパット	800円
バーチャスティック(新)	4,700円
ファイタースティックX	2,900円
サンキョーFF ST	2,000円
バーチャスティックプロ	15,800円
ジョイパッドAI	3,300円
ジョイパッドDX	1,500円

メガドライブソフト

タイトル	価格
アークスオデッセイ	1,800円
蒼き狼と白き牝鹿	1,800円
エグザイル	1,800円
エターナルチャンピオンズ	1,800円
オーサムポッサム	800円
ギャラクシーフォースII	1,000円
キングコロッサス	500円
クールドバスター	2,800円
コラムスIII	2,000円
サムライスピリッツ	2,800円
サンダーフォースIII	1,800円
サンダーフォースIV	1,000円
三国志II	1,800円
斬~夜叉円舞曲	500円
紫禁城	1,800円
シーザーの野望II	900円
シャドーオブザビースト	800円
雀皇登竜門	900円
新創世記ラグナセンティ	2,000円
スティールタロンズ	500円
セーラームーン	1,800円
007死闘	800円
ソニックIII	2,800円
ソーサルキングダム	2,800円
大航海時代	1,800円
大魔界村	2,800円
タントアール	1,800円
TMNT II	2,800円
ドラゴンズリベンジ	1,800円
ドラゴンボールZ	1,800円
忍者武雷伝説	500円
パーティークイズメガQ	1,800円
パチンコクーニャン	800円
パワーモンガー	1,800円
ピットファイター	1,800円
ファステストI	500円
ファンタシースターIV	1,800円
フォゴトンワールド	1,800円
ブルーアルマナック	1,800円
ペーパーボーイ	1,800円
ポピュラス	300円
マーブルマッドネス	2,000円
マスターオブモンスター	800円
まじかるハット	300円
魔導物語	3,900円
メガロマニア	2,800円
モンスターワールドIII	500円
ランパート	900円
ライトクルセイダー	3,800円
乱世の覇者	1,800円
ロードブラスターズ	1,000円
ロケットナイトアドベンチャー	1,800円
トッププロゴルフII	800円
熱血高校ドッジサッカー	800円
プロフットボール	300円
ペブルビーチの波涛	1,800円
マスターズゴルフ	800円

MDスポーツソフト

タイトル	価格
RBI4ベースボール	500円
ジョーモンタナフットボール	300円
ジョーモンタナフットボールII	300円
TELTELスタジアム	500円
デビスカップ	800円
ドリームチームUSA	500円
トッププロゴルフ	800円

MD周辺機器

美しい画像はサンタのS端子ユニット

商品	価格
S-01(MD1用)	2,500円
S-02(MD2・32X用)	2,500円
Sケーブル 1.5m	700円
オーディオコード1.5m	300円
ヘッドフォンコード1.0m	300円
ビデオ入力コードI	800円
ACアダプターII	1,200円
ステレオDINコード	1,000円
セガタップ	500円
RF I	1,000円
RF II	1,000円

メガCDソフト

タイトル	価格
アフターバーナーIII	1,800円
アルシャーク	1,800円
Aランクサンダー	1,800円
AX101	1,800円
アーネストエバンス	1,000円
アネット再び	1,800円
ウイニングポスト	800円
ウルフチャイルド	300円
江川プロ野球CD	500円
クイズスクランブル	500円
クラシックディスク(4ソフト入)	800円
元朝秘史(ジンギスカン)CD	900円
ザサードワールドウォー	1,800円
サンダーストームFX	800円
シムアース	1,500円
シュバルツシルト	2,000円
シルキーリップ	2,000円
ジャガーXJ	1,800円
シャドーラン	5,400円
雀豪ワールドカップ	1,800円
ジュラシックパーク	2,800円
CD三国志 3	900円
スイッチ	1,800円
スターブレード	2,800円
戦国伝承	1,800円
Dカントリークラブ	1,800円
ダブルスイッチ	1,800円
Vay CD	1,800円
デトネイターオーガン	1,000円
デスブリンガー	900円
デバステイター	900円
天下布武	900円
電忍アレスタ	1,800円
ナイトトラップ	1,800円
ノスタルジア	800円
信長覇王伝CD	2,800円
バリアーム	1,500円
ブラックホールアサルト	300円
フェイエリア	800円
ブライ	900円
プリンスオブペルシャ	300円
プロ野球スーパーリーグ	800円
ファイナルファイト	500円
ヘビーノバ	500円
マイクロコズム	2,800円
モータルコンバットCD	1,800円
ロードブラスターFX	1,800円
ワンダードッグ	300円
惑星ウッドストック	100円
ルナII	7,900円

32Xソフト

タイトル	価格
スターウォーズ32	900円

GGソフト

タイトル	価格
ああ播磨灘	300円
ガンバレゴルビー	300円
キネッティコネクション	300円
クラッシュダミー	800円
ドッジ弾平	800円
ハイパープロ野球	800円
ウィンブルドン	1,500円
ギャラガ'91	1,500円
コラムス	1,500円
斬ギア	1,500円
GGリーグ'93	800円
パット&パター	1,500円
ベアナックルII	1,500円
チャックロック	1,500円
イチダントアール	2,000円
ウディーポップ	2,000円
オリンピックゴールド	2,000円
好牌I	1,000円
モータルコンバット	2,000円
ワギャンランド	2,000円
レミングス	2,000円
マクドナルド	2,000円
マジカルポピルス	800円
ミッキーマウスII	2,000円
魔導物語III	3,000円
女神転生S	3,000円

GG周辺機器

商品	価格
パワーバッテリー	4,100円
ビックウインドー	1,500円
カーアダプター	2,500円
対戦ケーブル	1,000円

サターンCG

タイトル	価格
アキラ	350円
カゲマル	350円

申し込み方法

電話の場合

受付時間は**AM10:00~PM7:30です。**土曜日は定休日です。まず、希望商品の在庫を確認の上、あなたのお名前、電話番号、代金の支払方法等をサンタの担当者に伝えて下さい。

FAXの場合

FAXでのご注文は、代金着払いのみ受付けます。FAXに「着払い希望」と必ず書いて下さい。そして、希望商品名、郵便番号、住所、電話番号、FAX番号、名前を記入して下さい。また、在庫の問合せのみのときは、必ず「在庫確認」と書いて下さい。FAXをご利用の場合は、通信ミスが発生する場合がありますので、これから発売されるソフトを予約するときは、できるだけ電話注文をご利用下さい。

発送後のお客様の都合によるキャンセルはできませんので、必ず早めにご連絡下さい。夕方配達を希望された場合、午後6:00~8:00のお届けとなります。但し、交通事情により、変更となる場合もありますのでご了承下さい。

代金の支払方法

①代金着払い→ 配達にお伺いした宅急便に代金を支払う方法です。翌日配達可能

②銀行振込み→ **東京三菱銀行 東京駅前支店 当座0415749 (有)サンタ** に電信で送金する方法です。同じ東京三菱銀行を使うと送金料が安くなります。翌日配達可能

③現金書留→ 郵便局から現金書留で送金する方法です。必ず商品名、電話番号を書いたメモ用紙を一緒に入れて下さい。商品が届くまで3~5日かかります

④郵便振替→ 郵便局で郵便振替用紙をもらい、下記郵便局振替番号へ送金する方法です。通信欄に必ず電話番号と商品名を記入して下さい。商品が届くまで4~10日かかります

郵便振替番号 00150-9-708150 (有)サンタ

(注意) 代金に必ず消費税を加えて下さい

ILLUSTRATION : KEITA AMEMIYA

グラフィックデザイナーからひとこと

ニーフはもともと横向きに描いてて、見栄え良くしようと角度を変えてみたりしてたんです。でも結局、OKになったのはほとんど正面。最初からそれで描いておけば……(泣)。それに、最初彼は、地上にいるキャラだと思い込んでいたので、空中でユラユラするアニメパターンじゃなくて、彼だけプログラムでユラユラさせているんですよ。ところで、彼は素敵な名前を探しています。だとすると、「ニーフ」という名前も誰かがつけたことになりますね。いったい誰がニーフと名づけたんでしょうか。このゲーム最大の謎ですね(笑)。　（ギブロ・安斎美香）

ニーフ

ガープ博士の家の近くの「長屋」に住むクサネズミの「ニーフ」。ガープ博士が最初に名前を知ることになる島の住人なのだ。クサネズミだけあって、やや薄暗く、草ボウボウの家に住んでいる。ただ、その草に潜り込んでしまうこともなく、いつも宙に浮いていて、草そのものにはそれほど執着していないらしい。彼(？)は名前を集めるという趣味を持ち、いつも素敵な名前を探しているので、時々自分の名前を変えたりする。おそらくニーフという名前も誰かにつけてもらったのだろう。たまたま今、気に入っているだけで、彼の本名ではないのだろうか。

雨宮慶太のオリジナルイラストで綴る「七ツ風の島物語」の不思議な仲間達

ガープ博士の幻燈会

発売日も決まり、開発も佳境に差し掛かった「七ツ風の島物語」。読者諸君はこのゲームの雨宮慶太ワールドを堪能できているだろうか。多くのキャラクター達が登場するこの連載を通じ、さらに雨宮慶太の世界観を味わってほしい。

Tokyo Dezaemon Land

東京デザエモンランド

軽い気持ちで始めてみたら大変な思いをしちゃう全4回

第3回 秋だ祭りだ敵キャラクターだ!!

シューティングクリエイターの

ここは悪役キャラクターの街、ボスタウン

というわけでこんにちは、がすけつです。先週に引き続き、ゲームの世界に旅立ってしまった、箱崎ネッ子ちゃんの代わりにナビゲーターを務めさせていただきます。早いものでこの東京デザエモンランドも第3回目。次回で最終回となってしまいます。文屋先生の言うとおり、気合いを入れて完成を目指しましょう!

さて、今回ご紹介するのはボスタウンです。悪役を作り出すこの街には、ザコキャラクターのふるさと、ザコカントリーも存在します。どちらも、なければゲームが成り立たない要素。壊す対象がなく、弾も飛んでこないゲームは、シューティングとは、いえ、それ以前にゲームとは呼べません。ここでは、そんな敵キャラクターの作り方や性格づけのしかたを勉強していきましょう。ここを乗り切れば、残るは音楽と組み立てだけ! さあ、行きますよっ!

Tokyo Dezaemon Land World Map

ザコカントリー
ボスタウン
シューティングワールド
ステージバザール
ビルドランド
プランプラザ

ストーリーからボスを生む

シューティングゲームを作っていくうえで、意外と困るのがボスキャラクターの「ネタ」。シューティングゲームの二大要素と言われる「カッコイイとカワイイ」の「カッコイイ」に属するゲームの場合、巨大でメカメカしいボスが登場すれば、それだけでなんとかなることが多いのですが、今回東京デザエモンランドでプロジェクト進行中の「箱崎ネッ子の大冒険」（仮）のように、「カワイイ」属性の場合、ただ突拍子もないボスを出すだけだと、いきなり世界が変わってしまい、妙な違和感を覚えてしまいます。やはりここは、ストーリーから自然な流れで生まれたボスを配置することをオススメします。すでにストーリーは用意してありますので、これをベースにボスをいくつか考えてみましょう。例えば「箱崎ネッ子の大冒険」（仮）の場合、最終ボスは「まごせいぎ」でキマリ。ラスボスが会長なら、思いつくのは秘書や社員、全然関係ないけど買収されちゃった人々などです。こういったキーワードは、ザコキャラクターに応用もできますから、設定やストーリーを眺めながら、思いついたキーワードを、片っ端から書き留めていきましょう。アイデアとデザインが出そろったら、さっそくドット打ちの作業に入ります。

ステキな2人組、清澄とルナミータ。でも敵キャラ。そしてかなり凶悪。札束攻撃が得意。

そして、ステージからザコを生む

巨大キャラクターであるボスは、巨大であるが故にドットも打ちづらく、相当な根気が必要とされます。しかし、登場ステージが限定されているため、一度できてしまえば、実際に画面に出す際の修正はそれほど大変ではありません。ところがザコキャラクターの場合、カラーバランスがおかしいと、背景に溶けてしまって見づらいことが多々あり、特に複数ステージに渡って登場するキャラクターの場合は、細心の注意を払って作成する必要があります。ボスキャラクターは、ストーリーをもとに作成されましたが、ザコキャラクターの場合は、ステージとの兼ね合いを考えながら作らなければならないのです。もちろん、それでいて設定上不自然ではない形にしなければなりませんから、ある意味ボスキャラクターよりもデザインが難しいと言えます。うまく作ることが難しい場合は、複数ステージへ登場させるのをあきらめ、各ステージに特化したザコキャラに「逃げる」のも手です。しかしその場合、通常よりも多くのデザインとドット打ちをしなければならないことを十分覚悟しておかなければなりません。

ZAKOメニューに敵キャラクターを登録。大きさのバリエーションも豊富にしておきたい。

移動パターンや弾の出し方を設定する画面。複雑怪奇すぎる動きは嫌われるので注意だ!

稲村ジェーン……ホイチョイプロデュース。
東映のオープニング……ザッパーン!
巨大でメカメカしい……ニュアンス。ギュイっときてガツーン、と類義語。
それだけでなんとか……偏見。
ステキな2人組……設定上は社長の専用秘書。
「逃げる」……それは、自分の首を絞めるイバラの道。ところがこれで好転する可能性も意外とあり、100万円を夢見る若者にオススメの道!?

クルー紹介

がすけつ……企画と本文と読者コーナー担当の人。仕事の波が荒く、今回の忙しさは「稲村ジェーン」級。僕にもください、ファンレター。

文屋康英……がすけつに負けず劣らず、仕事の波が荒いイラスト&ドット担当。今回の忙しさは「東映のオープニング」級（本人・談）。

YAS……音楽担当のブー太郎。本気系のファンレターが大量に届いて、ニヤニヤしながらお手紙を眺める毎日。いいから仕事しろっ!

ためのテーマパークを発見!!

ここでも打つべし！ドットの嵐……

各キャラクターのデザインが上がったら、それをドット絵にする作業に入らなければなりません。あなたが空想の中でだけ楽しむシューティングであれば、そんな面倒臭いことをする必要はないのですが、その場合「デザエモン2」を購入する必要もなくなると同時に、100万円をゲットできる可能性もなくなります。

左のページでも触れていますが、気をつけておきたい点をここであげておきます。まず「カッコイイ」か「カワイイ」であること。ストーリーの流れにそったデザインであること。次に、ステージに配置した際、視認性のよいデザインであること。あまりに小さすぎてデザインを再現しきれない場合には、思い切ってワンランク上の大きさにしてみるのも手です。ただし、限られたメモリエリアを有効に使うため、あまりむやみに大きいものばかりを登場させることは避けましょう。とはいえ、ステージの作成をすでに終了しているのであれば、あとはタイトル画面とアイテム用のメモリさえ確保しておけばOKです。うまく計算しつつ、1つのステージあたりに登場するキャラクターの数をなるべく均等にするようにメモリを使いましょう。

思いコンダラ試練の道を、ここまで来たからにはあとには引き返せません。マウスを片手にカチリカチリと1粒ずつドットを打っていってください。これが最後の難関なのです。

……そうそう、ポリ吉を使ってお茶を濁すという手もありますが……私はあまりオススメはしませんよ。

最大サイズのボスパターン。大きいだけにデッサンやバランスをとるのがかなり難しい。

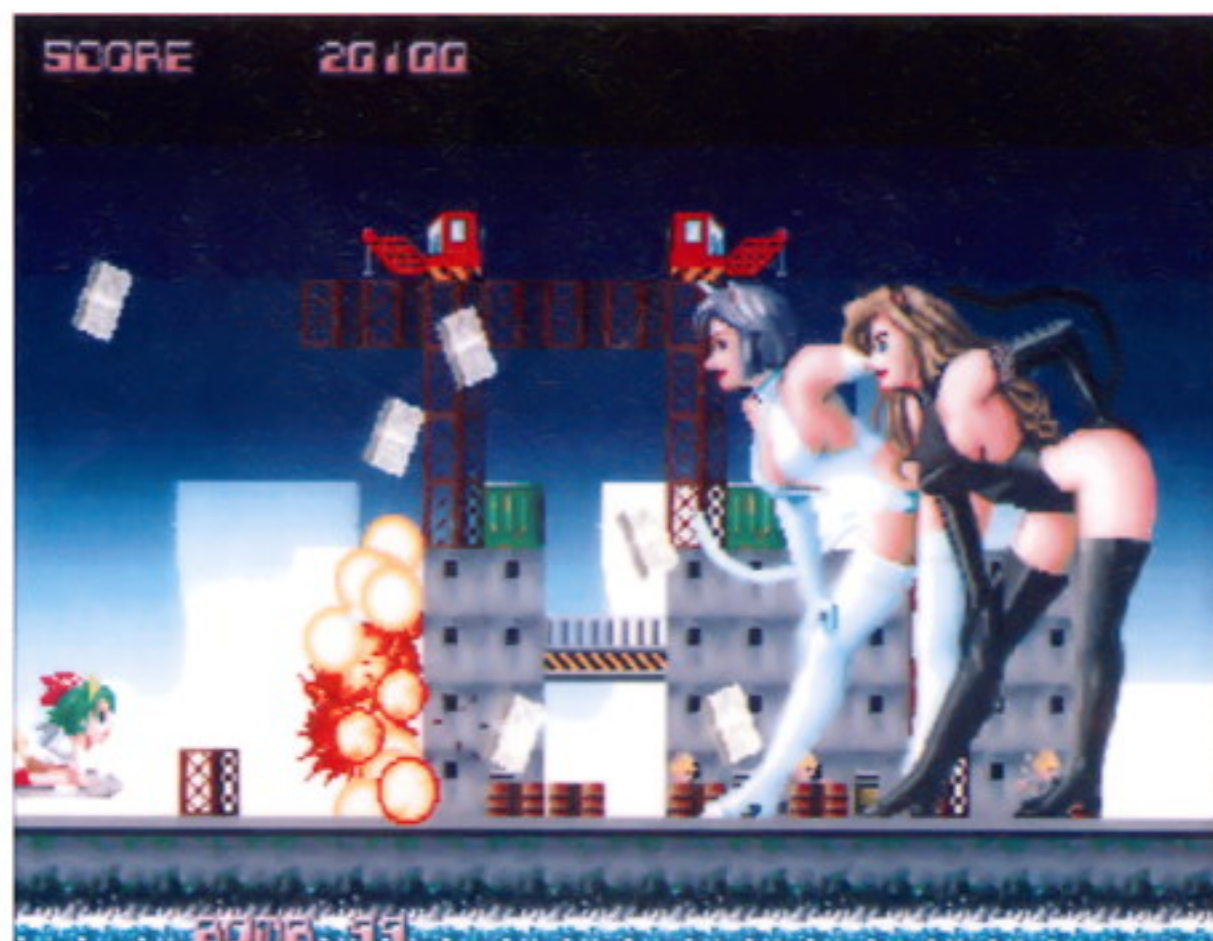
敵キャラクターの性格づけをする

ドットの作成が済んだら、そのキャラクターの性格づけをします。ここで言う性格とは、キャラの飛行パターンやスピード、弾の射出パターン、固さ(耐久力)などです。弾の代わりに新たな敵キャラクターを発生させることもでき、これを繰り返すことで、無限に分裂するアメーバなども表現できます。これらのパターンの組み合わせは、全部で1,027通り。試行錯誤を繰り返して、そのキャラクターに合った動きを追求しましょう。

すべてのキャラクターの設定が終了したら、ステージに実際に配置していく作業に入るわけですが、登場パターンや数によっても、キャラクターの性格づけができる点に注目してください。弱いけれど大量に出てきたり、不意に後ろから登場したりする意外性のあるキャラクターは、ユーザーを撹乱させるのに最適。ただし、あまりやりすぎると、ただの難しいゲームになってしまうので注意が必要です。配置が終わったら、実際にテストプレイをして、各キャラクターの設定や登場位置、数などを細かく調整していきましょう。

リフトバソク海運部門社員は、大量に登場するわりに攻撃をしてこない。爽快感演出敵。

弾を出す代わりに、敵キャラクターを発生させてみる。これは得意の札束攻撃。必見だ！

仮組ステージの完成

ステージ、ザコ、ボスを配置してみたテストステージ。ここでキャラクターの動きや固さ、背景との兼ね合いなどを重点的にチェックする。いきなり本ステージを作ってもOK。

来週はいよいよ最終回!! ビルドランドにGO!

空想の中でだけなら……256ビット級のすんごいヤツとかも簡単に遊べるね！
一粒……設定上、自機の全長を9,600メートルとした場合、単純計算で一粒300メートル。
ポリ吉……ドットが打てなくても、ポリポリしたカッコイイキャラが手軽に作れるツール。
ユーザーを撹乱……やりすぎは嫌われます。
テストプレイ……自分だけでは不十分。友達にもプレイさせ、いろいろ意見を聞きましょう。

皆さんの制作日誌募集します!!

東京デザエモンランドでは、あなたが「デザエモン2」を使って作ったシューティングゲームと、その苦労話を大々的に募集します。面白いものが大量に届いた暁には、最終回を迎えたあとも東京デザエモンランドが存続すること間違いなし！　ただでさえ忙しいこの俺様の首を絞めるような真似をする命知らずよ集まってみやがれって感じかな。苦労話とともに、そのデータが入ったフロッピーディスクを同封するとなおグッド。ただし、返送はしないので注意が必要です。また、パワーメモリーを送付することは禁止。さらにつけ加えるならば、当ランドのクルーあてファンレターも募集中。箱崎ネッ子を始めとする、登場キャラクターのイラストなどを描いて送ると、文屋先生が涙を流して凶器で殴打……もとい狂喜乱舞することでしょう。そうそう、次回はいよいよYASが誌面に登場するぞ。要注目だぜッ!

〒103
東京都中央区箱崎町24-1
ソフトバンク(株)
セガサターンマガジン編集部
「東京デザエモンランド」まで

Dr.(ドッター)文屋のちょっといい話

イラストレーターやライターなどの肩書きに持つ人間は、サラリーマンほどには時間に拘束されない生活を送ることができる。締め切りまでに現物がありさえすれば、それまでの間、何をしていてもいい。がすけつのように、締め切り当日に遊んでいたりするヤツもいるが、それは例外として……。俺こと文屋はその日、徹夜で朝までに原稿をあげて、漫画家である先輩のK谷氏と、昼の公園でキャッチボールをしていた。仕事からの解放感を胸に、太陽の黄色さを噛みしめながらの軽い運動。夜型人間が最も人間らしく輝くひとときだ。そんな至福のときを邪魔する近所のお子さま……。「おじちゃん、仕事しなくていいの?」「おじちゃんはね、家で仕事をしてるからいいんだよ」「うっそだぁ～」……子どもと親戚には、いつまでたっても理解してもらえない……悲しい職業だ。

SEGASATURN

輪廻するS-RPG

RONDE

【róndou】～輪舞曲～

ロンド

'97年10月30日(木)発売

●セガサターン専用ソフト(2枚組) ●シミュレーションRPG(1人用)
●希望小売価格 6,800円(税別)
キャラクターイラスト・デザイン 柳澤 一明　©ATLUS 1997

■前作「魔神転生シリーズ」のシステムに加え、悪魔との会話、ユニット化、契約システム、勢力争い、武器封印、そして新合体が搭載!
■人として…、共存、そして裏切り。まったく異なるマルチストーリー・マルチエンディングを用意!
■人気漫画家　柳澤 一明氏デザインによるキャラクターが独特な世界観を助長!

品川

「公園から逃げて来た男や女が、悪魔に襲われたと言っているんだ。

※画面写真はすべて開発中のものです。

ATLUS
株式会社アトラス
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8

アトラスFAXステーションサービス
ファンキーネット 03-3258-0753

[ご利用方法] 1.ファクシミリから、「FAXステーション」03-3258-0753へ電話をかけます。
2.音声ガイダンスにしたがってボックスナンバー(7777#)を入力します。
3.この後、『更にボックス情報を取り出す場合は～』とメッセージが流れますが、アトラスの情報だけでよろしい方は、#を押してください。
4.ガイダンスが終了し、ピーッという発信音の後、FAXのスタートボタンを押してお待ちください。情報が打ち出されます。

アトラステレフォンサービス 03-5261-2356(毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く) インターネットアドレス http://www.CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS

SEGASATURN

SOUL HACKERS

デビルサマナー ソウルハッカーズ

電脳の墓場に浮かぶ戦士達の魂…

'97年11月発売予定

※画面写真はすべて開発中のものです。

●セガサターン専用ソフト（2枚組） ●RPG（1人用） ●希望小売価格 6,800円（税別）

■前作「デビルサマナー」のオリジナルシステム「合体・会話システム」はもちろん、「ヴァイスシステム」も継承！

■デビルサマナーが持つ「GUMP」にインストールシステム、ゲーム中断、2身合体の機能が追加！

■他人の意識に入り込む、新システム「ビジョンクエスト」搭載！

真・女神転生 デビルサマナー

あの名作がTV化！

テレビ東京　毎週土曜日深夜26：10～26：40　好評ON AIR中！

オープニングテーマ「かるく抱かないで」梶原ユキコ

(株)イーストウエストジャパンより 10月25日（土）発売！ AMDM-6202 ￥1,020（税込）

流星野郎のGAME MAX（ゲームマックス）

ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24：00～24：30

AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22：30～23：00 ON AIR！

グランディア

GRANDIA

GRANDIA VOICE NET 開発者リレーインタビュー！

●ゲームアーツ/ESP●RPG●12月18日発売●7,800円●CD-ROM2枚組

今年末、もっともホットなタイトルになりそうな「グランディア」。サターンのハードウェアスペックを極限まで引き出すため長きに渡った開発作業のほんの一部でもお伝えしたい！ という主旨で始まったこのコーナー。今回はキャラクターの制作に携わっている方々を直撃！

今回のテーマ キャラクターグラッフィック制作という仕事

ドッターという仕事について

ドッターとは文字通り1ドットずつ手描きで絵を描く人のこと。もちろん膨大な手間暇がかかるが、技術もキャラへの思い入れも人一倍なくてはできない仕事だ。「グランディア」でこの仕事を担当するのは安住氏率いる開発1課の面々。今回は彼らに焦点を当てるとともに安住氏にもお話を聞いてみた。

安住氏談「基本的に街や建築物ではなく、その世界に住んでいる人達を中心に制作している部隊です。パーティーキャラ以外にも街キャラやモンスターなど、とにかくキャラ関係は全部やっています。もちろんそれらのキャラやモンスターそれぞれに数十パターン必要ですし、色替えなどでもっと増えますよね。ですから描いている点数はもう莫大です。始めはみんな新人で入ってきたんですけど、制作が始まってからもう3年ですからね。今ではもうバリバリです。十分に玄人集団だと言えると思います。すごいテクニックを持ったチームなんですよ」

ジャスティン担当 -和田めい子さん-

「デモパートはジャスティンの魅力が一番出せるところなのですが、8×8ドットの中で泣いたり笑ったりと豊かな表情をつけるのがすごく難しかったです。またキャラパターンも、もうこんなに描いてどこで使うんだろうってくらい描き込みました。ジャスティン以外に手がけたキャラではガンツが、気に入っています。こう立ちはだかっている姿がいいんです。プレイヤーの方々にはキャラはどう作られてるのかとか、背景は手描きのテクスチャーをぺたぺた貼ってんだなとか、そういう素朴であったかい手作り感覚を感じてもらえたらと思っています」

スー&プーイ担当 -梶原基充さん-

「彼女たちはマスコット的なキャラなんで、ちょっとした仕草とかどういうふうに見せればかわいくなるか四苦八苦しました。デモパートでもかなり演技や多彩な表情があるので苦心しました。他に蛇状のモンスターも担当したんですが、描き方を変えて鱗の感じにこだわったりしています。自分でもうまく描けたなと思っています。「グランディア」のキャラは何かに触ると必ず反応するので、カーソル的なイメージでなく人が息づいている、という感じがします。その辺りを見てもらえると嬉しいです」

フィーナ担当 -橋本 満さん-

「フィーナで特に力を入れて作ったのは、敵にやられて倒れるモーション。これはくる人はグッとくるものがありますよ。戦闘中の動きはかなり格好いい仕上がりになりました。でもいろいろな目に遭うキャラなのでデモパートに見所が多いですね。フィーナは細くて小さいわりに輪郭が複雑なので、描く時に何を優先すべきか悩んだりもしましたが、シルエットやボリューム感を重視して描きました。あと体験版にも登場したイカですが手の棘の映り込みにまで力が入ってますのでぜひ見てください。あら探しはしないでくださいね（笑）」

ガドイン担当 -小山匡彦さん-

「設定用の動画は動かすために線がほとんど省かれていたので、草彅さんのイメージ画に負けまいと全力を注いで描いていくうち何千パターンにも渡ってオリジナルでディテールを入れたんです。鎧の筋だとかふんどしの裏とかも書き込みたいし。それで泣きました。またドットで絵で再現しづらい時は、半ドットずらしという技を駆使しました。僕は竜系の敵もやっているんですけど、それはあえて14色だけで描いてます。「グランディア」がポリゴン万能みたいに見られてるところもあるからこそ手打ちの"生ドット"を見てもらいたいと思いますよ」

NEW FACE

冒険の途中で出会う最強戦士の1人。一撃必殺と人間ばなれした剣技の持ち主。巨体!

ギド担当 -早川真吾さん-

「ウサギ的な姿なので全体的に丸く、柔らかい感じを心がけて描きました。長い耳を嘘っぽく描いてしまうと回転した時に不自然になるので原画を自分なりに描き替えたりして、2回ぐらい描き直した記憶がありますね。他のキャラに比べてコミカルな演技が多いので、やっぱり柔らかい演技をと考えて、アニメーターさんが描いた動画の中間にさらに自分で何枚か差し込んだりしました。あと、お気に入りはサボテンマン! ギター背負ってサングラスにハイビスカスの帽子っていうすごい敵キャラなんですよ(笑)」。

ウサギの格好のモゲ族の商人。かわいい容姿と裏腹に非常に深い歴史と知識を持っている。

NEW FACE

ラップ担当 -平松孝行さん-

「このキャラ、一見そうは見えないかもしれませんが忍者なんです。一番最初に自分でやりたいキャラを選べと言われた時にまっ先に手をあげて(笑)。僕は戦国オタクなので忍者だということで飛びつきました。ただ原画のデフォルメ段階では他のキャラよりちょっと線の細いキャラだったので、横幅を広めながらてドット打ったんです。全部そういうところから直して、形をつけたりと大変でしたね。他にリーンという女性キャラもやったんですが、僕は女性キャラをやってないのでつい力が…。あと用心棒の先生が面白いのでぜひ見てください」

NEW FACE

カフーの里の熱血少年。正義感にあふれ根性と腕っぷしはバッチリだが口は悪い。

ミルダ担当 -鈴木一哉さん-

「そもそも自分はでかい、パワーがある、強い、という系統のキャラが好きなんです。でも筋肉ムキムキでもないが、がっちりと、それでいて色っぽくと、たいへん難解な指定を言われて…。もう3年も手がけていると自分の画風も変わってくるんですけど資料用に上がってくる原画は昔の絵のまま。だからほとんど原画を見て自分で描くようなもんですね。ポリゴンのキャラはどこか無機質ですけど、やはり命削ってドット打ったものは思うように動いてくれると思うんです。生きたキャラを感じてほしいですね」

筋肉隆々で戦車も壊せるパワーを持つレーヌの女。だが村に帰ると甘えた女房に戻るとか。

NEW FACE

今回のまとめ

安住氏談「小山君の言っていた"生ドット"という言葉どおり、みんなのパワーというものが作品に込められていると思うんです。今回キャラクターを描くに当たって、共同作業も若干ありますが、基本的にはタレント性を重視した形で、一人ひとりキャラクターを担当してもらいました。ジャスティンならジャスティン、フィーナならフィーナというようにそのキャラクターをずっと最後まで通してやってもらうという形を取ってもらったんです。そうすることによって自分の気持ちがどんどんキャラクターに入っていき、それがキャラクターに命を吹き込むことになるんじゃないかと思ったんです。今回のこういう方式はちょっと実験的な面もありましたが、そうした実験の部分はやはり生きてると思います。キャラクター自身も生きて動いてるし、普通よくある、作られただけのキャラクターになっていないということです。とにかくキャラクター自身が輝いてます。そういったところをユーザーの方々に見ていただきたいと思います」

開発部第一課課長 安住政敏さん
キャラクター関連のパートを統括する安住さん。キャラクターに命を吹き込む。

次回のテーマ
テクスチャー

Hyper Column **FREE TALK GALLERY**

桜井智のハートにメッセージ Vol.3

イラスト／橋本 遊

秋といえば……

　近所を歩くとキンモクセイの香り。つくづく……秋ですねー。誰も見ていなければひと枝いただきたい気持ちです。(笑)

　さて、秋といえば、やっぱり食欲の秋。食べることが大好きな私にとって「食欲の秋」はとてもいい響きです。お仕事で地方に行くと、地元のおすすめ品を食べさせてもらう私ですが、その中でもお気に入りは名古屋の手羽先！　これはもう、かなりクセになりますね。私は1人で5人前プラス1本食べた女です。ハイ。次は北海道のいくらちゃん。実は、いくらはきらいでした。でも、北海道で食べるいくらはスゴイです。1粒のいくらちゃんが、テーブルの上でバウンドするくらい張りがあって、新鮮で。今は北海道に行くと、必ずといっていいほどいくら丼を食べて帰ります。ほっぺが落ちそうなおいしさとは、このことです。あと、忘れてはいけないのが九州のとんこつラーメン。ふだんラーメン屋さんに入ってもチャーハンをたのんでしまう私が、とんこつラーメンだけはスープまで全部、それこそ「当たりー」とか書いてあるわけもないのに、我を忘れてムキになって飲み干したりします。(笑)

　あっ、そうそう。先日原宿で昼食をとった時に、ホタテのウニクリーム添えを注文したんです。鉄板焼きで目の前でシェフが作ってくれるのをジーっと見ていたらねむくなりそうで……。でも、できあがってひと口食べたら目が覚めましたョ。もう、ウニとクリームのソースが、とーってもまろやかで口の中に広がっていくのですョ♡　とっても満足でした。

　食べることは大スキでも作ることはめったにない私が、今度「夕食バンザイ」ですぶたを作ることになったんですョ。(笑) 本当に作れるのか少し心配です。っということで、今回は食べ物編でいってみました。さて、次回は何編にしましょうか？　ウーム……。予告なしでいきましょう。

さくらいとも　'71年9月10日生まれ　千葉県出身　血液型AB型　'88年、アイドルグループ「レモンエンジェル」のリードボーカルとして歌手デビュー。その後、歌手、女優、声優、ラジオのパーソナリティなど、マルチな活動を展開している。

Information　シングル「Chase Your Dream!」の発売イベント決定！　10月19日の13時と15時から新宿新星堂カルチェ5にて。また、11月2日に富士スピードウェイで開催されるノーマルカーレース、インターテックにもステージ出演するぞ。チケットのお問合せは、エルスタッフプロモーション（03-5330-5332）まで。

竹本泉です　いろいろのーと　です

#3. ある日の大戦略

※このコーナーへのお便りは、〒103東京都中央区日本橋箱崎町24-1ソフトバンク セガサターンマガジン編集部「桜井智のハートにメッセージ」係・「竹本泉のいろいろのーと」係まで。

SEGASATURN SOFT

攻略 Data Focus データ・フォーカス

シミュレーションとシューティングの2本を徹底攻略!! Vol.14

ゼルドナーシルト

●セガ●発売中（9月25日発売）●シミュレーションRPG●1人プレイ専用●全年齢推奨

リグリア大陸統一を目指せ！

「ゼルドナーシルト」の戦闘は、特定の敵や味方が登場するマップと、プレイごとに登場する敵が異なるマップがある。今回紹介するデータを参考に戦っていってほしい。

敵軍出現データ

騎士団A	騎士団B	傭兵団A	傭兵団B	傭兵団C
雷火騎士団	迅雷騎士団	フォスト傭兵団	飛燕傭兵団	炎輪傭兵団
彗星騎士団	流星騎士団	跳ね馬傭兵団	赤兜傭兵団	ゲヴァルト傭兵団
火竜騎士団	飛竜騎士団	トロイエ傭兵団	暗黒傭兵団	アムール傭兵団
火影騎士団	夢幻騎士団	銀狼傭兵団	ゴルト傭兵団	旅ガラス傭兵団
海虎騎士団	渦潮騎士団	一角獣傭兵団	ヴォーゲ傭兵団	
氷輪騎士団	氷刃騎士団			

ギルドで請けおう仕事〔ランダム〕

ランク	仕事名	報酬	敵軍	ランク	仕事名	報酬	敵軍
E	援軍の護衛	1500	傭兵団C	B	撤退の援護	8500	騎士団B＋傭兵団B
E	使者の護衛	1600	傭兵団C	B	貴族の撃破	8600	貴族＋傭兵団B
D	海賊対峙	1900	海賊団	B	孤立中隊救出	1500	騎士団B＋傭兵団B
D	山賊対峙	1950	山賊団	B	負傷兵の救出	8900	傭兵団B
D	盗賊退治	2000	盗賊団	B	敵軍の誘引	9000	騎士団B
D	異民族退治	2050	異民族軍	B	援軍の合流阻止	9050	騎士団A＋傭兵団B
D	山賊退治	2900	山賊団	B	撤退軍の追撃	9100	騎士団A＋傭兵団A
D	盗賊退治	2950	盗賊団	B	援軍の誘導	9150	傭兵団B＋海賊団
D	異民族退治	3000	異民族軍	B	孤立中隊救出	9300	傭兵団A
D	海賊退治	3050	海賊団	B	輸送隊の護衛	9300	傭兵団B＋山賊団
D	村人の救出	3100	傭兵団C	B	兵糧庫守護	9350	傭兵団A
D	捕虜監守	3200	騎士団A＋傭兵団C	B	伏兵撃破	9400	騎士団B
C	海賊退治	5000	海賊団	B	兵糧庫守備	9600	騎士団A＋傭兵団A
C	山賊退治	5200	山賊団	A	駐屯軍撃退	11000	騎士団A＋傭兵団A
C	盗賊退治	5400	盗賊団	A	砦の占領	11200	騎士団B＋傭兵団A
C	貴族の護衛	5500	傭兵団B	A	駐屯軍撃退	11400	騎士団A
C	異民族退治	5600	異民族軍	A	別働隊撃破	11500	騎士団B
C	救護隊の護衛	5900	傭兵団B	A	進攻軍撃退	11600	騎士団B＋傭兵団A
C	逃走兵捕獲	6000	騎士団A＋山賊団	A	別働隊撃破	11700	騎士団B＋傭兵団A
C	輸送隊の護衛	6100	傭兵団B	A	進攻軍迎撃	11800	騎士団B＋傭兵団A
C	撤退の援護	6200	傭兵団C	A	防衛戦死守	11900	騎士団B＋傭兵団A
C	負傷兵の撃破	6250	騎士団A＋傭兵団B	A	砦の奪還	12100	騎士団A＋傭兵団A
C	文化財略奪	6400	騎士団B＋傭兵団C	A	進攻軍足止め	12200	騎士団A＋傭兵団A
C	貴族の護衛	6450	傭兵団B	A	城の防衛	12400	騎士団A＋傭兵団A
C	輸送隊の撃破	6500	傭兵団C＋輸送隊	A	砦の防衛	12500	騎士団B＋傭兵団A
C	撤退軍の追撃	6550	騎士団A＋傭兵団B	A	砦の防衛	12600	騎士団A＋傭兵団A
C	密書の輸送	6600	傭兵団C＋盗賊団	A	城の占領	13000	騎士団B＋傭兵団A
C	貴族の誘拐	6700	傭兵団B＋貴族	S	防衛戦撃破	14000	騎士団B＋傭兵団A
C	重要書類略奪	6800	騎士団B＋傭兵団C	S	進攻軍撃退	14500	騎士団A＋傭兵団A
C	村人の撃滅	10800	騎士団A＋村人	S	進攻軍撃退	15000	騎士団A＋傭兵団A

ギルドで請けおう仕事〔確定〕

ランク	仕事名	報酬	敵軍
E	輸送隊の撃破	1800	メデューサ傭兵団＋輸送隊
女を口説き落とすことに生き甲斐を感じているアントニオがこの戦場から仲間になるぞ！			
D	兵糧庫守備	3600	葬送傭兵団
民衆から畏怖の眼差しで見られる葬送傭兵団が相手。老魔術師ギルフォードが仲間に			
C	山賊の撃退	―	山賊団
ホムトフの民家に住む美人姉妹を山賊の手から守れ！　姉のマーガレットが傭兵団に			
C	名剣の奪還	―	盗賊団
トリールの民家で、女剣士エレーナから名剣を奪還してほしいとの仕事の依頼が			
C	山賊の撃退	7000	山賊団
山賊オレステスの弟、カスティエールが主人公に一騎討ちを所望！　果たして勝利は…			
C	盗賊の撃退	7200	盗賊団
森の義賊ロビンの弓の腕はピカイチだ。「聖なる森を汚すヤツは許せない！」			
C	異民族撃退	8000	異民族軍
メデューサ傭兵団との共同作戦。この仕事には法王の謁見資格がかかっているのだ			
B	コルテス撃破	―	血煙傭兵団
非道な行いを続ける憎っくきコルテスとのバトル。私闘なので報酬は0なのだ			
B	義勇軍の援助	―	傭兵団B
ラングルの民家に住む聖少女ジャンヌ。果たして神の啓示は民衆の心に届くのか？			
B	革命軍の鎮圧	10000	市民革命軍＋白バラ傭兵団
レスノイの民主思想家ロットバイルが、市民を煽動して蜂起！　革命の炎が燃える…			
B	援軍合流阻止	10500	傭兵団B
(※1) ウェイン王子のいないマイラルドを救うことができるのか？　忠臣リカードの叫び！			
B	孤立中隊救援	10500	騎士団A＋傭兵団B
(※2) フェンリル一の美男子であり、現在はフレデリカの夫グスタフを救え！			
B	進攻軍撃退	10500	騎士団A＋白バラ傭兵団
(※3) なかなか手強い白バラ傭兵団のレオナルド。友軍にまかせてMP節約、節約！			
B	駐屯軍撃退	10500	騎士団A＋傭兵団B
(※4) 宿将アルベルトの孫娘ビアンカは世間知らずのおてんば娘。針路を定めてあげよう			
B	敵砦攻略	10500	騎士団A
(※5) 秘宝・魔石の首飾りは先陣を切って手にした傭兵団の物なのだ。激しい争奪戦を制せ			
B	防衛戦突破	10500	騎士団A＋傭兵団B
(※6) 神聖ラーナ王国を長きに渡って背負ってきた雷鳴騎士団の隊長ミカエルの誇り！			
A	傭兵団撃破	―	葬送傭兵団
主人公に惚れているイザベルから持ちかけられた仕事。インフェルノの恐怖を肌で感じろ			
A	異民族撃退	13500	異民族軍
法王から依頼された仕事。大王ムスタファ自身出陣してくるので激しい死闘は必死！			
S	村人の救出	―	傭兵団A
(※7) 戦争に嫌気がさして立ち去った、紫雲騎士団の参謀ヴィットーリオを連れ戻すのが目的			
S	農民反乱協力	―	エスタニア共和国＋火影騎士団
エスタニア貴族の悪政に、ついに民衆の怒りが爆発！　農夫のタイラー挙兵を決意！			
S	宝石奪取	―	海賊団
(※8) ソフィア王女内密の依頼。女王に想いを寄せるオスカルが闘争心むき出しで突っ走る			
S	騎士団撃破	15000	聖マテウス騎士団
(※9) 大司教イグナティウス率いる聖マテウス騎士団との戦い。なんか複雑な思いだ……			
S	軍事革命	15000	雷光騎士団＋雷鳴騎士団
法王領制圧の挙に出ようとする皇帝と意見の対立したラスローが皇帝暗殺を企てた！			

ランク	仕事名	報酬	敵軍
S	軍事革命	15000	ザクセン公国＋昇竜騎士団
王座を確実なものとするため、フェルディナントは出奔した王子の討伐に向かう			
S	軍事革命	15000	グランクール王国＋日輪騎士団
摂政クローヴィスの独裁に業を煮やしたウェインは、打倒独裁者の旗を掲げて蜂起！			
S	軍事革命	15000	白鯨騎士団
王子ウィレムと王弟エセルバルドとの王座争奪戦。骨肉の争いに決着はつくのか？			
S	女王打倒	15000	フェンリル騎士団＋氷霧騎士団
前女王と女王の仲が日増しに悪化しついに！　すべてはフェンリルのため……			
S	前女王打倒	15000	樹氷騎士団＋氷霧騎士団
信仰優先か？　それとも権威には逆らえないのか？　母娘の悲しき戦いの行方は……？			
S	敵国首都攻略	15000	雷光聖帝騎士団＋雷鳴騎士団
ラーナ軍最強の猛者、鉄仮面の騎士オズワルド。最後の力を振り絞って一騎討ちを所望！			
S	敵国首都攻略	15000	双頭竜騎士団＋昇竜騎士団
国王フォイエルバッハはすでに亡い。果たして夢は費えてしまうのかフェルディナント！			
S	敵国首都攻略	15000	日輪騎士団＋月光騎士団
この戦闘に勝利すると、ラーガイルの正統がついに絶える。新たな時代の幕開けだ！			
S	敵国首都攻略	15000	紫雲騎士団＋陽炎騎士団
エスタニア危急存亡のとき。宿将アルベルトの二刀流が唸りを上げて主人公に迫る！			
S	敵国首都攻略	15000	白鯨騎士団＋浪牙騎士団
マイラルドのすべての騎士が集結！　国の存亡を賭けた歴史的一戦が、今始まる……			
S	敵国首都攻略	15000	樹氷騎士団＋氷霧騎士団
フェンリルの危機に、大陸一の女性騎士フレデリカも身重ながら参戦するが……			
S	撤退兵追撃	15000	騎士団A＋傭兵団A
(※10) マイラルド王国の大陸統一はもう目の前なのにこんな仕事……？　マティルダの嘆き			
S	農民反乱鎮圧	15000	紫雲騎士団＋農民反乱軍
エスタニアの宿将アルベルトが、農夫タイラーと結託した。国政の民主化は成るか？			
S	反乱鎮圧	15000	マイラルド王国＋浪牙騎士団
ウィレム王子が私心で国を動かしていると見なした大公エセルバルドのクーデター			
S	反乱鎮圧	15000	月光騎士団
クローヴィス嫌いのウェインは、騎士の名誉を守るため、摂政打倒を唱えて挙兵！			
S	反乱鎮圧	15000	双頭竜騎士団＋火竜騎士団
非業の死を遂げたマンフリート王子。テレジアが主人公と共に弔い合戦にくり出す			
S	反乱鎮圧	15000	神聖ラーナ帝国
宰相の任を解かれたラスローを、オズワルド率いる雷光聖帝騎士団と協力して叩け！			
S	兵糧庫占領	15000	騎士団A＋盗賊団
(※11) マンフリート王子の帝王教育の一環。戦闘は楽勝だが、単独行動は絶対させないように			
S	宝剣の奪還	15000	騎士団A＋傭兵団A
(※12) ラーガイル帝国分裂時に失われた、王位継承者の証たる宝剣を奪還するのだ！			
S	防衛戦突破	15000	騎士団A＋傭兵団A
(※13) 騎士になることを選んだ場合の初仕事。パーシバル率いるクロトワ傭兵団が助っ人に！			
S	傭兵団撃退	15000	血煙傭兵団
(※14) コルテスと主人公の力量は互角。自分の手でブチのめしてこそ、初めて仇をとれる			
S	傭兵団撃退	15000	葬送傭兵団
(※15) 今までの経験がこの戦いに集約されているといっても過言ではない。スマイリーを倒せ！			

グッドエンディングの条件

フェンリル王国

① 951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える。
② ※2をギルドで引き受け、終了時にグスタフが戦場に残っている。
③ ※8で、海賊の宝石を自軍の中隊で奪う。
④ ※15出撃前に、クリスティナ4世の質問に「はい」と答える。

ゼクセン公国

① 951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える。
② ※5をギルドで引き受け、自軍の中隊で秘宝を奪う。
③ ※11で、終了時にマンフリート王子が戦場に残っている。
④ ※11の任務終了後、テレジアの質問に「いいえ」と答える。

エスタニア共和国

① 951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える。
② ※4をギルドで引き受け、終了時にビアンカが戦場に残っている。
③ ※14出撃前に、アルベルトの質問に「はい」と答える。
④ ※7で、戦闘終了時に村人の中隊がひとつでも生存している。

神聖ラーナ帝国

① 951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える。
② ※6をギルドで引き受け、終了時にミカエルが戦場に残っている。
③ ※9で、大司教イグナティウスを自軍の中隊で退却させる。
④ ※9の任務終了後、マルガレーテの質問に「はい」と答える。

グランクール王国

① 951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える。
② ※3をギルドで引き受け、レオナルドを自軍の中隊で退却させる。
③ ※6の任務終了後、ウェインの質問に「いいえ」と答える。
④ ※12で、名剣の奪還に成功する。

マイラルド王国

① 951年2月の宿屋でのルイーザの質問に「はい」と答える。
② ※1をギルドで引き受け、敵を全滅させる。
③ ※10で、撤退兵を追撃して倒す。
④ ※10の任務終了後、エセルバルドの質問に「はい」と答える。

ちょっと木漏れ日 951年3月にアントニオがティーグル傭兵団に加入後、オリスタノの民家を訪れよう。ちょっとおかしな発明家グーテンベルクの作った薬を飲むと体力の上限を上げることができるぞ。

ティーグル傭兵団データ

区分	名前	兵種	ランク/装備	LV	HP	MP	AT	DF	AG	MR	MV	CP
初期指揮官	アイン	選択	中隊長／片手剣	3	59	14	31	29	40	50	13	35
	ヒートバーン／Mフォース／Mヒーリング／Gフォース／Gヒーリング／デスシャワー／Mサイレンス／エナジーバスター											
	アナスタシア	サモナー	中隊長／一	2	46	17	27	20	39	51	12	29
	サモンアース／Mヒーリング／Gヒーリング／サモンストーン／ホーリーライト／アンサモン／Gアーマー／ブレッシング											
	リューク	バイクコマンダー	小隊長／片手剣	3	58	13	33	27	36	48	13	32
	ブレイブリー／フレイムアロー／Mクイック／Gクイック／ドラゴンブレス／ゼロ／ウォークライ／イフリート											
	ルイーザ	ホースコマンダー	中隊長／片手剣	5	50	13	28	28	40	47	13	38
	Mヒーリング／Mクイック／ノヴァ／Gヒーリング／Gクイック／ホワイトホール／Mコンフューズ／ファイナルボム											
	アントニオ	ホースコマンダー	中隊長／両手剣	8	61	14	33	32	40	53	15	41
	ブレイブリー／Mルーズ／サンダーボルト／Mディレイ／Gルーズ／ブラスとカッター／Gディレイ／デスプラズマ											
	ギルフォード	ネクロマンサー	中隊長／一	10	48	22	25	24	22	60	12	47
	サモンゾンビ／テラー／ハリケーン／Gドレイン／サモンスケルトン／メテオ／ナイトメア／インフェルノ											
	ヴィクトリア	ソードコマンダー	小隊長／片手剣	2	50	12	25	24	37	45	12	24
	アイスフォール／フォース／サンダーボルト／Mフォース											
	ジロドー	ソードコマンダー	小隊長／片手剣	2	49	12	26	27	38	49	12	23
	ドレイン／Mドレイン／エナジーストーム／Gドレイン／ノヴァ／ダークホール											
	エドガー	バイクコマンダー	小隊長／片手剣	2	50	9	27	26	35	46	12	24
	アースクエイク／ブレイブリー／サイレンス／Mサイレンス／ウォークライ											
	ユリア	ボウコマンダー	小隊長／片手剣	2	51	14	23	25	36	44	13	23
	ヒーリング／クイック／Mヒーリング／Mクイック／ターンアンデッド／Gヒーリング／Gクイック											
	デービス	ボウコマンダー	農民／片手剣	1	64	12	34	30	31	55	12	22
	ヒーリング／プロテクト／ゼロ／Mヒーリング／Mプロテクト／Gヒーリング／Gプロテクト／ホーリライト											
	シュタインドルフ	ソードエリート	傭兵隊長／片手剣	10	62	15	32	39	42	49	12	48
	Mヒーリング／Mフォース／サンダーボルト											
	オルハン	ホースコマンダー	中隊長／片手剣	5	55	8	28	28	36	47	12	29
	フォース／クイック											
イベント系指揮官	マーガレット	ボウエリート	市民／一	16	51	14	30	31	47	55	13	58
	Mルーズ／Mウィーケン／Mヒーリング／Gルーズ／Gウィーケン／Gウィーケン／ホーリーライト											
	エレーナ	ソードエリート	市民／片手剣	18	65	16	30	31	50	58	14	56
	Mフォース／サンダーボルト／Gフォース／ブラストカッター											
	カスティエール	ヘッド	山賊／両手斧	18	63	13	33	34	44	55	13	50
	コンフューズ／テラー／ゼロ／ソーラーレイ／フレイムアロー／ナイトメア／Mコンフューズ／ドラゴンブレス											
	ロビン	ボウエリート	市民／片手剣	17	66	15	34	35	48	56	14	57
	フレイムアロー／ブレイブリー／ドラゴンブレス／ウォークライ											
	ミュンツァー	バイクエリート	市民／片手剣	19	69	14	35	34	45	54	14	60
	Mヒーリング／Mウィーケン／Gアーマー／Gヒーリング／ホワイトホール／Gアーマー											
	ホセ	ホースエリート	市民／片手剣	13	67	14	38	36	45	52	14	57
	Mウィーケン／ブレイブリー／コンフューズ／Gウィーケン／ウォークライ／Mコンフューズ											
	アーノルド	バイクエリート	市民／片手剣	64	14	33	32	45	56	14	56	
	Mヒーリング／Mディレイ／Gヒーリング／Gディレイ											
	ジキスムント	ソードエリート	農民／片手剣	16	55	17	24	35	36	64	13	65
	アースクエイク／Mフォース／ハリケーン／ターンアンデッド／／Gフォース／メテオ											
	スパルタス	ソードマスター	市民／片手剣	20	72	15	43	39	47	56	14	64
	インパルス／ブレイブリー／ヒートバーン／デスシャワー／ウォークライ／エナジーバスター											
酒場系指揮官	アイザック	ホースエリート	農民／片手剣	10	62	10	32	33	41	49	13	41
	ルーズ／ディレイ／Mルーズ／Mディレイ											
	ウィノーナ	ホースエリート	市民／片手剣	11	58	15	31	28	44	53	12	45
	ヒーリング／アーマー／Mヒーリング／Mアーマー／Gヒーリング／Gアーマー											
	オリンピュアス	ホースコマンダー	農民／片手剣	6	55	9	29	29	39	49	13	32
	アーマー／プロテクト／Mアーマー／Mプロテクト／Gアーマー／Gプロテクト											
	クリストフェル	ボウコマンダー	市民／片手剣	9	58	9	30	30	39	49	13	39
	コンフューズ／テラー／ゼロ／サイレンス／Mコンフューズ／Mサイレンス											
	ジャクソン	ソードコマンダー	農民／片手剣	4	58	8	32	33	37	44	12	28
	フォース／クイック／Mフォース／Mクイック											
	スコット	ホースエリート	市民／片手剣	12	61	11	33	32	40	50	13	45
	ソーラーレイ／ブレイブリー／フレイムアロー／ウォークライ											
	デルフィン	バイクコマンダー	農民／片手剣	7	56	8	28	28	37	46	12	32
	エナジーストーム／フォース／コンフューズ／ノヴァ／Mコンフューズ											
	バリシュタイン	ボウエリート	市民／片手剣	10	60	10	32	34	41	52	13	40
	インパルス／フォース／Mフォース／ヒートバーン											
	フィリップ	ホースエリート	市民／片手剣	15	66	13	35	34	43	55	14	48
	ヒーリング／プロテクト／Mヒーリング／Mプロテクト／Gヒーリング／Gプロテクト											
	ブライズ	ホースコマンダー	市民／片手剣	4	55	8	29	29	38	44	12	29
	ルーズ／ウィーケン／Mルーズ／Mウィーケン											
	ベアトリックス	ソードコマンダー	市民／片手剣	8	54	8	29	28	40	49	12	34
	ルーズ／ディレイ／Mルーズ／Mディレイ											
	マグヌス	ボウエリート	市民／片手剣	16	65	14	32	32	45	52	13	56
	Mフォース／Mクイック／フレイムアロー／ドラゴンブレス											
	ヨハンネス	ソードエリート	農民／片手剣	10	59	10	31	31	38	49	13	39
	フォース／クイック／Mフォース／Mクイック											
	レート	バイクエリート	市民／片手剣	11	60	9	30	32	42	49	13	40
	ディレイ／ウィーケン／Mディレイ／Mウィーケン											
	ロッソ	バイクコマンダー	市民／片手剣	5	54	11	28	28	38	47	12	29
	ヒーリング／アーマー／Mヒーリング／Mアーマー／Gヒーリング											

ちょっと木漏れ日 951年3月にアントニオがティーグル傭兵団に加入後、フェルデンの民家を訪れよう。リグリア大陸にその名を知られる天才用兵学者アレンツォから戦術の本を授けられる。質問は「いいえ」を選択だ。

指揮官が雇用できる兵種

系統	初期		条件	中級		条件	上級	
歩兵系	ソードコマンダー	ファイター 5	LV10	ソードエリート	ガーディアン 30	LV20	ソードマスター	ベルセルク 100
槍兵系	バイクコマンダー	バイク 5	LV10	バイクエリート	ファランクス 30	LV20	バイクコマンダー	テルシオ 100
騎兵系	ホースコマンダー	トルーパー 8	LV10	ホースエリート	ウィングフッサー45	LV20	ホースマスター	ドラグーン 150
弓兵系	ボウコマンダー	ショートボウ 8	LV10	ボウエリート	ロングボウ 45	LV20	ボウマスタ	スナイパー 150
神聖系	サモナー	アースゴーレム	LV15	エンチャンター	ストーンゴーレム			
暗黒系	ネクロマンサー	ゾンビ	LV15	ダークマスター	スケルトン			

兵種間の相性の把握

	歩兵	槍兵	騎兵	弓兵	神聖兵	暗黒兵	水兵
歩兵	互	弱	強	弱	互	強	互
槍兵	強	互	弱	弱	互	強	強
騎兵	弱	強	互	弱	互	強	弱
弓兵	強	強	強	互	強	強	強
神聖	互	互	互	弱	互	弱	互
暗黒	弱	弱	弱	弱	強	互	弱
水兵	互	弱	強	弱	互	強	互

兵種の地形効果の把握

	歩兵	槍兵	騎兵	弓兵	神聖兵	暗黒兵	水兵
草原・道	普	普	強	普	普	普	普
海	普	普	弱	普	普	普	普
砂漠・砂浜	普	普	弱	普	普	普	普
森	普	普	弱	強	普	普	普
砦・城・村・アジト	強	強	弱	強	普	普	普
橋	普	普	普	普	普	普	普

移動にかかる機動力の把握

	非騎兵中隊	混合中隊	騎兵中隊
草原	4	4	3
道	3	3	2
砂漠	6	7	8
海	4	4	4
砦	4	4	4
森	5	6	7
橋	3	3	3

必殺技リスト

格闘

名称	消費MP	威力	習得料
メガトンパンチ	5	40	100
マイティフロッグ	8	80	1000
ゴッドハンド	10	120	5000

片手剣

名称	消費MP	威力	習得料
バスターソード	5	30	100
レイブレード	8	80	100
オーバードライブ	10	90	5000

片手斧

名称	消費MP	威力	習得料
アクスブレス	5	30	100
スパいらすアクス	8	60	1000
ファイナルバーン	10	90	5000

両手剣

名称	消費MP	威力	習得料
パワースラッシュ	5	30	100
ハイパーブレスト	8	60	1000
ムーンストライク	10	90	5000

両手斧

名称	消費MP	威力	習得料
ヘビークラッシュ	5	30	100
サンドブレイク	8	60	1000
トルネード	10	90	5000

槍

名称	消費MP	威力	習得料
ファントムスピア	5	30	100
サンダースピン	8	60	1000
ノーザンクロス	10	90	5000

二刀流

名称	消費MP	威力	習得料
オーラスクリュー	5	ー	100
ダブルソニック	8	ー	1000
デスクロス	10	ー	5000

ちょっと木漏れ日 ギルドの仕事で、難易度Bの「コルテス撃破」任務終了後にシャトルーの鍛冶屋を訪れると、アービンから大陸最強の鎧「ドラゴンメイル」をもらうことができる。

都市データとアイテムリスト

トルニオ

文化度…B	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手斧	○	○	×	×	×

通常アイテム	高級アイテム
ローガスアクス、トマホーク、レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、カイトシールド、タワーシールド、アメジスト	バトルアクス、ルーンアクス、プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、スピードリング

レスノイ

文化度…C	城	闘	民	屋	広
必殺技…槍	×	×	×	○	○

通常アイテム	高級アイテム
ショートスピア、ランス、ボアスピア、ウィンドスピア、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、カイトシールド、聖母の油絵	グレイヴ、スコーピオン、コルセスカ、ロイヤルランス、プレートアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

ギーセン

文化度…C	城	闘	民	屋	広
必殺技…格闘	×	×	○	×	○

通常アイテム	高級アイテム
レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、ラウンドシールド、カイトシールド、レイピア、ファルシオン、世界全土の地図	プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート、プラチナシールド、マジックシールド

マジックアイテム
金の首飾り、黒真珠の首飾り、銀の首飾り、真珠の首飾り

バイデン

文化度…C	城	闘	民	屋	広
必殺技…片手剣	×	×	×	○	○

通常アイテム	高級アイテム
ショートソード、スパタ、レイピア、ファルシオン、バックラー、タワーシールド、ブレスプレート、スケールアーマー、世界の料理の本	フィランギ、シルバーソード、ムラサメ、デーモンキラー、スクトゥム、スパイクシールド

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、スピードリング

プラウエン

文化度…A	城	闘	民	屋	広
必殺技…片手斧	○	○	×	×	×

通常アイテム	高級アイテム
フランキスカ、ポールアクス、ラウンドシールド、バックラー、カイトシールド、タワーシールド、スケールアーマー、チェーンメイル、ルビー	タベルジン、プラチナアクス、スクトゥム、プラチナシールド、スパイクシールド、マジックシールド

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

フライハイト

文化度…A	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手斧	○	○	×	×	×

通常アイテム	高級アイテム
ロングソード、ブロードソード、クレイモアー、グレートソード、ブレスプレート、チェーンメイル、スケールアーマー、タワーシールド	ツヴァイハンター、バスタードソード、デイブレード、テツザンケン、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
金の首飾り、黒真珠の首飾り、銀の首飾り、真珠の首飾り

オルビア

文化度…A	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手斧	×	×	○	×	○

通常アイテム	高級アイテム
ローガスアクス、トマホーク、レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、カイトシールド、オルゴール、世界の言語の本	バトルアクス、ルーンアクス、プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、スピードリング

ホムトフ

文化度…C	城	闘	民	屋	広
必殺技…槍	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
ショートスピア、ランス、ボアスピア、ウィンドスピア、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、バックラー、オルゴール	グレイヴ、スコーピオン、コルセスカ、ロイヤルランス、プレートアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

トリール

文化度…E	城	闘	民	屋	広
必殺技…格闘	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、ラウンドシールド、カイトシールド、レイピア、ファルシオン、サファイア	プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート、プラチナシールド、マジックシールド

マジックアイテム
金の首飾り、黒真珠の首飾り、銀の首飾り、真珠の首飾り

アンスバッハ

文化度…D	城	闘	民	屋	広
必殺技…片手剣	×	×	×	○	○

通常アイテム	高級アイテム
ショートソード、スパタ、レイピア、ファルシオン、バックラー、タワーシールド、カイトシールド、スケールアーマー、掛け軸	ファランギ、シルバーソード、ムラサメ、デーモンキラー、スクトゥム、スパイクシールド

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、スピードリング

ちょっと木漏れ日 ギルドの仕事で、難易度Bの「コルテス撃破」任務終了後にオリビアの民家を訪れると、シュタインドルフの師匠であるバトーダから、訓練所では習得できない必殺技「二刀流」を教えてもらうことができる。

フェルデン

文化度…C	城	闘	民	屋	広
必殺技…片手斧	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
フランキスカ、ポールアクス、ラウンドシールド、バックラー、カイトシールド、タワーシールド、スケールアーマー、チェーンメイル、香辛料	タベルジン、プラチナクス、スクトゥム、プラチナシールド、スパイクシールド、マジックシールド

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

オルトドクス

文化度…A	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手斧	○	○	×	×	×

通常アイテム	高級アイテム
ローガスアクス、トマホーク、レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、カイトシールド、エメラルド、古代神話の本	バトルアクス、ルーンアクス、プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、スピードリング

ラングル

文化度…D	城	闘	民	屋	広
必殺技…格闘	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、ラウンドシールド、カイトシールド、レイピア、ファルシオン、世界の料理の本	プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート、プラチナシールド、マジックシールド

マジックアイテム
金の首飾り、黒真珠の首飾り、銀の首飾り、真珠の首飾り

マルサラ

文化度…D	城	闘	民	屋	広
必殺技…片手斧	○	○	×	×	×

通常アイテム	高級アイテム
フランキスカ、ポールアクス、ラウンドシールド、バックラー、カイトシールド、タワーシールド、スケールアーマー、チェーンメイル、ダイアモンド	タベルジン、プラチナアクス、スクトゥム、プラチナシールド、スパイクシールド、マジックシールド

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

オリスタノ

文化度…B	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手斧	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
ローガスアクス、トマホーク、レザーアーマー、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、サファイア、オルゴール、古代神話の本	バトルアクス、ルーンアクス、プレートアーマー、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、スピードリング

シャトルー

文化度…C	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手剣	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
ロングソード、ブロードソード、クレイモアー、グレートソード、ブレスプレート、チェーンメイル、スケールアーマー、タワーシールド、竜の角	ツヴァイハンター、バスタードソード、デイブレード、テツザンケン、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
金の首飾り、黒真珠の首飾り、銀の首飾り、真珠の首飾り

ローズフリート

文化度…D	城	闘	民	屋	広
必殺技…槍	×	×	×	○	○

通常アイテム	高級アイテム
ショートスピア、ランス、ボアスピア、ウィングドスピア、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、ルビー、象牙のイヤリング	グレイヴ、スコーピオン、コルセスカ、ロイヤルランス、プレートアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

バスチア

文化度…D	城	闘	民	屋	広
必殺技…片手剣	×	×	○	○	×

通常アイテム	高級アイテム
ショートソード、スパタ、レイピア、ファルシオン、バックラー、タワーシールド、スケールアーマー、チェーンメイル、ロイヤルクラウン	フィランギ、シルバーソード、ムラサメ、デーモンキラー、スクトゥム、スパイクシールド

マジックアイテム
メガリング、ペガサスリング、パワーリング、ペガサスリング

ロアール

文化度…E	城	闘	民	屋	広
必殺技…両手剣	×	×	×	○	○

通常アイテム	高級アイテム
ロングソード、ブロードソード、クレイモアー、グレードソード、ブレスプレート、チェーンメイル、スケールアーマー、エメラルド、珊瑚の置物	ツヴァイハンター、バスタードソード、デイブレード、テツザンケン、シルバーアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
金の首飾り、黒真珠の首飾り、銀の首飾り、真珠の首飾り

ホーイック

文化度…B	城	闘	民	屋	広
必殺技…槍	○	○	×	×	×

通常アイテム	高級アイテム
ショートスピア、ランス、ボアスピア、ウィングドスピア、ブレスプレート、スケールアーマー、チェーンメイル、世界全土の地図、天使の扇子	グレイヴ、スコーピオン、コルセスカ、ロイヤルランス、プレートアーマー、ヘブンズプレート

マジックアイテム
太陽のお守り、精霊のお守り、大地のお守り、天使のお守り

ちょっと木漏れ日 戦場で一騎討ちを挑まれたら、よっぽど装備に自信がないかぎり受けるべきだ。断ると仲間の士気がガクンと落ちてしまうぞ。余計なお世話かもしれないが、スマイリーはやめとけ。確実に死ぬぞ！

アイテム一覧

片手剣

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
ショートソード	AT+2	-	50	剣身の短い剣
スパタ	AT+3	-	120	下級兵士が用いる剣
レイピア	AT+5	-	250	刺突を得意とする細身の剣
ファルシオン	AT+8	-	900	身幅が広く短く重い剣
フィランギ	AT+10	-	2400	斬るにも突くにも適した剣
シルバーソード	AT+12	-	4000	刀身部分が銀製の剣
ムラサメ	AT+14	AG+8	19000	東方に伝わる妖刀
デーモンキラー	AT+17	MR+6	25000	悪霊退治に使われた剣
バルムンク	AT+19	MR+8	39000	大いなる魔力を秘めた剣
エクスカリバー	AT+21	CP+8	62000	古代の伝説の王の愛剣
ブレイブソード	AT+11	CP+7	6000	シュタインドルフの形見

槍

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
ショートスピア	AT+3	-	80	単純な造りの槍
ランス	AT+5	-	200	兵士が持つ一般的な槍
ボアスピア	AT+8	-	800	大きく太い矛先を持った槍
ウィンドスピア	AT+13	-	2500	羽の形をした矛先を持つ槍
グレイヴ	AT+17	-	4000	一番大きな矛先を持つ槍
スコーピオン	AT+21	-	7000	複雑な矛先を持つ槍
コルセスカ	AT+25	AG+7	12000	矛先が3つに分岐した槍
ロイヤルランス	AT+29	MV+1	19000	貴族の槍兵が愛用する槍
パルチザン	AT+32	CP+4	40000	突きも斬りもできる槍
グングニル	AT+35	AG+10	52000	神が使ったといわれる槍

片手斧

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
フランキスカ	AT+3	-	120	投げても使える柄の短い斧
ポールアクス	AT+7	-	1200	刃の反対側に尖部を持つ斧
タベルジン	AT+12	-	3800	古来より伝わる戦斧
プラチナアクス	AT+17	MR+7	22000	刃物部分がプラチナ製の斧
スプラッシャー	AT+20	CP+7	45000	大陸最強の片手斧

両手剣

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
ロングソード	AT+3	-	100	剣身の長い剣
ブロードソード	AT+5	-	700	刃幅の広い長剣
クレイモアー	AT+8	-	800	進化したロングソード
ツヴァイハンター	AT+16	-	6200	人の身長くらいある大剣
バスタードソード	AT+21	-	8000	斬るにも突くのにも適した剣
デイブレード	AT+25	DF+5	13200	太陽の力の宿る剣
テツザンケン	AT+28	AG+7	22300	東方に伝わる最強の剣
フランティング	AT+32	MV+1	35500	伝説の英雄の愛剣
デュランダル	AT+35	CP+8	65000	大陸最強の剣

両手斧

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
ローガスアクス	AT+6	-	720	木こりの持つ斧
トマホーク	AT+12	-	2900	原住民が使用した重い斧
バトルアクス	AT+22	-	8700	相手を斬るために作られた斧
ルーンアクス	AT+29	DF+8	33000	月の力の宿る斧
デスクラッシャー	AT+34	P+8	56000	どんなものでも斬り砕く斧

鎧

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
貴族の服	DF+1	-	3000	貴族の正装
パーティードレス	DF+1	-	2000	貴族パーティー用のドレス
シルキードレス	DF+1	-	5000	最高級絹で縫われたドレス
レザーアーマー	DF+2	-	200	皮製の軽い鎧
ブレスプレート	DF+3	-	620	胸を覆う単純な鎧
スケールアーマー	DF+5	-	1000	鉄板をうろこ状に組んだ鎧
チェーンメイル	DF+7	-	2000	鎖で全身を覆う鎧
プレートメイル	DF+10	-	5000	全身を鉄板で覆う鎧
シルバーアーマー	DF+12	-	9600	銀製の全身鎧
ヘブンズプレート	DF+14	MR+8	15600	魔法耐久力が絶大な鎧
ミレジュアーマー	DF+17	AG+10	25000	非常に軽量で丈夫な鎧
ホーリーアーマー	DF+19	MR+12	43000	聖なる力を帯びた伝説の鎧
ドラゴンメイル	DF+21	MF+15	63000	竜のうろこで作られた鎧

盾

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
ラウンドシールド	DF+1	-	30	円形の木製の盾
バックラー	DF+2	-	80	小さくて軽い円形の盾
カイトシールド	F+3	-	250	凧の形をした盾
タワーシールド	DF+5	-	600	非常に大きな盾
スクトゥム	DF+7	-	1500	長方形の強力な盾
プラチナシールド	DF+9	-	4500	プラチナ製の盾
スパイクシールド	DF+11	AT+5	8000	表面に無数のとげを持つ盾
マジックシールド	DF+12	MR+8	18000	防御力と魔法力を高める盾
アースシールド	DF+13	MV+1	32000	大地の力の宿った盾
ソウルシールド	DF+15	MR+10	58000	神の魂が宿った盾

マジックアイテム

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
スピードリング		AG+5	3000	身軽に動けるようになる
パワーリング		AT+5	3200	はめると力のみなぎる指輪
ペガサスリング		AT+7	5800	ペガサスの力の宿る指輪
メガリング		AT+7	6100	猛将が身に付けていた指輪
マッハリング		AG+11	13200	風の神の力の宿る指輪
ゴッドリング		AT+10	15000	闘いの神の作った指輪
天使の守り		DF+5	2800	天使の力の宿るお守り
大地の守り		MR+7	3400	大地の力の宿るお守り
精霊の守り		DF+6	7200	精霊の力の宿るお守り
太陽の守り		MR+10	7800	太陽の力の宿るお守り
妖精の守り		DF+10	13600	妖精の力の宿るお守り
天空の守り		MR+15	15200	天空の力の宿るお守り
真珠の首飾り		CP+5	2400	真珠でできた首飾り
黒真珠の首飾り		MV+2	5900	黒真珠を重ねた首飾り
金の首飾り		CP+7	5700	純金でできた高価な首飾り
魔石の首飾り		MV+3	12000	魔石の埋め込まれた首飾り
聖母の首飾り		CP+10	14500	聖母の涙で作られた首飾り

マジックアイテム

アイテム名	威力	追加効果	価格	解説
アメジスト		宝石	1500	赤紫色に光る宝石
ルビー		宝石	16000	紅色に光る宝石
サファイア		宝石	1800	青色に光る宝石
エメラルド		宝石	1700	緑色に光る宝石
ダイアモンド		宝石	5500	7色の光を放つ宝石
聖母の油絵		芸術品	5100	大陸一の画家の描いた絵
女神の彫像		芸術品	1300	女神の形に彫って作られた像
掛け軸		珍品	1400	東方に伝わる芸術品
象牙のイヤリング		珍品	1200	象の牙から作られた耳飾り
珊瑚の置物		芸術品	1350	魅惑的な形状の珊瑚の置物
世界全土の地図		本	1500	世界の隅々まで見られる本
世界の言語の本		本	1300	世界の色々な言語の本
戦術の本		本	9700	古代猛将が説いた戦術の本
世界の料理の本		本	1200	世界各国の味を知る本
古代神話の本		本	1100	古代より伝わる神話の本
香辛料		珍品	1250	料理をおいしくするもの
オルゴール		芸術品	1100	名曲をいつでも奏でる箱
竜の角		珍品	1600	伝説の生き物の角
ロイヤルクラウン		珍品	5300	古代の王がかぶっていた王冠
天使の扇子		珍品	1800	天使の羽でできた扇子

ちょっと木漏れ日 ギルドの仕事で、難易度Bの「コルテス撃破」任務終了後にオリビアの民家を訪れると、シュタインドルフの師匠であるバトーダから、訓練所では習得できない必殺技「二刀流」を教えてもらうことができる。

リグリア大陸を憂える者へのアドバイス

中隊編成のポイント

中隊長6名は変動しないため、各小隊長で戦闘に勝利できる中隊を構成しなければならないわけだが、まずは仲間の兵種、覚えている魔法をチェックしよう。編成の基本は異なる兵種同士の組合せと、回復魔法の使えるメンバーを入れること。そうすれば敵のどの部隊にも柔軟に対応できるはずだ。また弓攻撃は、白兵戦より1.5倍も攻撃力が高く、中隊長を直接攻撃できるので、DFの高い隊を前列、中後列を弓兵隊という中隊構成にしてもよい。山賊・海賊・盗賊相手に大活躍してくれそうな騎兵隊のみの中隊も必須だろう。ギルドで依頼内容を確認して仕事を受けたら、面倒くさいかもしれないが、そのつど編成を行うことをお勧めする。

ギルドに通いつめる

もっぱら仕事を引き受けるために足繁く訪れることになるギルド。ここでは各国の印象度と傭兵団ランク情報を知ることができる。主人公の目的は自分たちの信ずる国家のために、大陸統一の手助けをすることなので、特に各国の印象度は気になるところ。この印象度は、自分たちがギルドで請け負った仕事の任務達成度（その国への貢献度）に換算され、それに合わせて傭兵団順位も変動してくる。ランクの高い仕事を請け負うほど、どちらにもプラスに働くようになっているのだ。また、指揮官下の傭兵は、仕事に赴く前にかならず補充しておくこと。戦場で勝利するには、一騎討ち用の装備よりも、傭兵雇用にお金をかけるほうが賢いやり方といえる。

歌姫とショップの親父

ショップで高額なアイテムをいくつか購入すると、翌月以降にその都市を再訪した際に、通常売られている物よりも強力な武防具類である高級アイテムを出してくれる。さらに買い物を続けると、今度は伝説の武防具類が目白押しの掘り出し物を見せてくれるようになる。いわゆるお得意さまになるってやつだ。掘り出し物は、各都市に3つずつ用意されており、ランダムで出現するぞ。

酒場の看板娘の歌姫に、好みのプレゼントをあげて親しくなると、イベントが起こりそうな人物の居所を教えてくれる。歌姫は、お姉さまタイプや甘えん坊な娘などの4種類に分かれているので、その娘に似合うプレゼントを贈らないと機嫌を損ねてしまうぞ。

刃を交わす一騎討ち

戦場マップ上で敵の大将と遭遇すると、一騎討ちを申し込まれることがある。勝利すれば、大抵の場合レベルアップを図ることができるうえ、カスティエールのように仲間になってくれる人物もいるのだ。やるからには絶対に勝ちたいところだろう。マジックアイテムで能力の増強を図り、先行して必殺技を相手に叩き込むことができれば、確実に勝利をつかむことができる。「格闘」は気力で3TP溜めることができるうえ身軽なので、防御力に多少は不安はあっても、序盤戦はこれで大丈夫。また、闘技場の猛者・スパルタスには、LV15くらいならば勝てるはず。見事大会で優勝したあかつきには、5000Gとスパルタスが仲間に加わってくれるぞ。

知っておきたい戦闘のテクニック

戦闘で敵に絶大なダメージを与えて勝利をつかむには、魔法攻撃が一番手っ取り早い。タイミングと魔法の特性を理解していれば、レベルの高い相手にも圧勝できる。だが、戦場ではMPを回復できないため、敵大将との戦闘に備えて、ザコ相手の戦闘ではMP消費を極力抑えて温存の姿勢を保ち、限られたMPで効率よく魔法を使っていくこと。「神聖兵は攻撃魔法で一網打尽」「ドレイン系十攻撃魔法」「補助魔法は開始直後」「ヒーリングは早め早めに」というのが基本手段。また、こちらの形勢が不利な場合は、魔法詠唱中の時間差や交代を続けざまに行うことで、時間切れを狙うことができる。

移動のいい話

このゲームは、戦場での移動の際に敵中隊に隣接した場合、機動力が余っていても先に進めないという概念「ゾーン・オブ・コントロール(ZOC)」システムが導入されている。

敵が大軍の場合や自分よりレベルの高い相手と戦うときは、敵を分裂させて孤立したところを、各個を撃破するのが戦術の常。しかしZOCを使えば、多少広い道でも敵の前進を防いで、足止めするあいだに別働隊が大将を狙ったり、自軍の弱った中隊がこれ以上攻撃されないように庇ったりすることもできる。また、いくつかの中隊で連続して戦いを挑んで、相手の士気を削いだり、対大将用に無傷の中隊を待機温存する作戦も十分考えられる。この戦法は、後半戦で多用することになるだろう。

集団戦闘はノーダメージで

こちらが優勢に戦闘を進め、勝利をほぼ手中に収めたと悟ったとしても気を緩めてはいけない。いくら兵士の数が0で小・中大将のみになっても、こいつらには魔法攻撃が残っているからだ。最終的に勝利を収めることができても、兵士を失えばつぎの戦闘に響いてくるので、攻撃魔法を使われる前に殲滅するか、補助魔法で軽減しておく必要がある。とどめをさしきれなくて、ハリケーンなんて魔法を使われた日には泣くに泣けない。有効な手段としては、プロテクト系、コンフューズ系の補助魔法をあらかじめかけておくというのもよい。かなり難度が高くなるが、弓攻撃で直接中隊長を狙い撃ちする速決戦闘なんてのもありだろう。

八方美人は命取り

ギルドで各国の印象度をチェックして、主人公たちに少しでも期待している国が現れたら、自身の信念に基づいて大陸統一を託す相手を決めてしまうことをお勧めする。お金に目が眩んで、大陸統一を妨げる八方美人な行動は、ムダにカルマ値を上げるだけだ。主人公たちを「かなり期待している」国が3つ以上現れたら、バッドエンディングを迎える確率が高くなる。そのため、時期に応じた行動をとらなければならないだろう。また、一旦騎士として国のおかかえになってしまうと、首都から移動できなくなってしまうため、首都のショップが扱っていないアイテムは入手不可能になってしまう。そうなる前に、伝説の武防具類とドラゴンメイルは、かならず手に入れておこう。

ちょっと木漏れ日 隠しパラメータであるカルマ値が上がりすぎると、バッドエンディングに直行してしまう。教会の神父の助言や寄付、仲間の忠告にしたがって方向転換を図ろう。

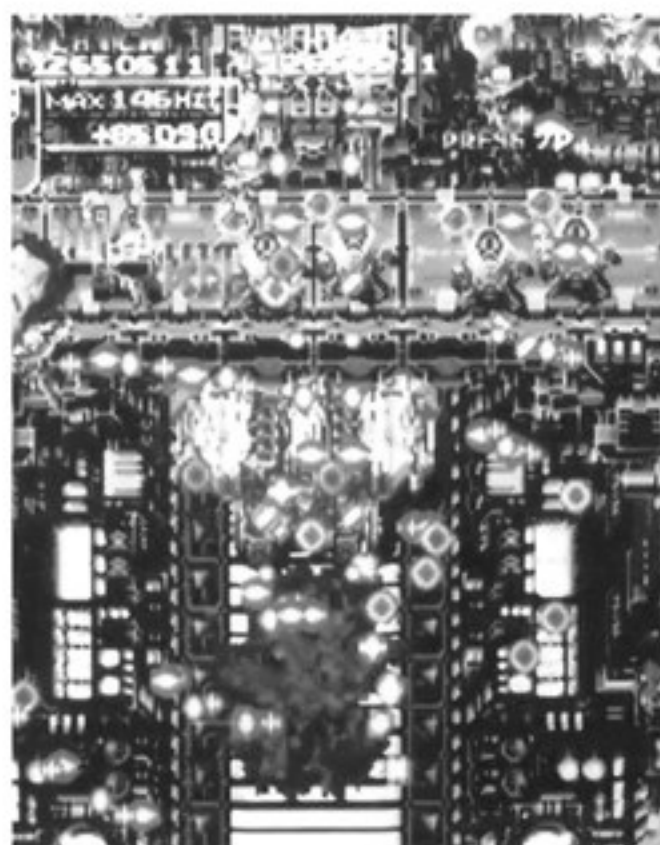
怒首領蜂（ドドンパチ）

●アトラス●発売中（9月18日発売）●5,800円●シューティング●2人同時プレイ可能●全年齢推奨

いよいよ戦いは佳境へ、目標、敵絶対防衛圏突破!!

今までに4面までの攻略法を伝授してきたこの「怒首領蜂」だけど、今回でいよいよ最終回。ついに最後の難関である5、6面を攻略していくことにする。その前に、ここでは最後の戦いに対して必要となってくる要素について再確認しておこう。

まず第1に必要なこと。それは25インチ以上のTV。小さいTVでは根本的に弾を避けること自体困難。TVに顔を近づければそれはなんとかなるが、目に悪いのでやらないように。

そして最も大事なことが気合と精神力。ゲーム攻略で精神論を持ち出すのはなんだけど、小手先のテクや攻略記事よりもよっぽど重要。何回もプレイしてパターンを覚えるにしても、それなりの覚悟がなくてはやっていけないというものだ。この攻略記事はあくまで参考にしかすぎず、結局はプレイヤー自身の腕にかかっていることを忘れないようにしていこう。

写真でもこの弾数のすごさは実感できるだろうが、この弾がどう動いているのかは実際に見てみないとわからない。百聞は一見にしかず、まずはその身でこの攻撃を体験してみることだ。

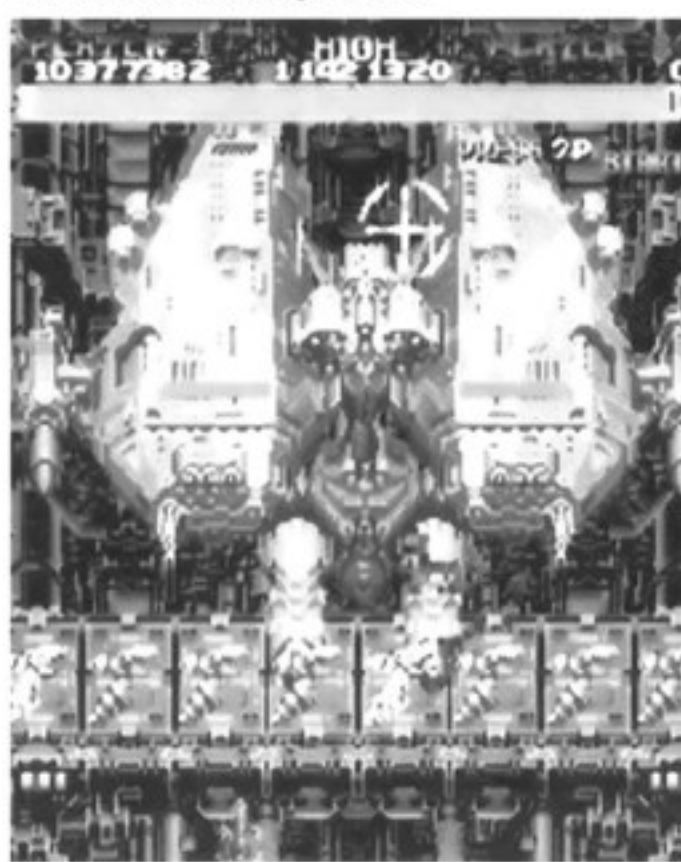
A / BOSS / POINT 4 / POINT 1 / POINT 3 / POINT 2 / START / A

STAGE ⑤

敵地上兵力との戦いがメインとなるこのステージは、ゲットポイントが一番稼げるステージでもある。うまくいけば500ヒットはいくに違いない。

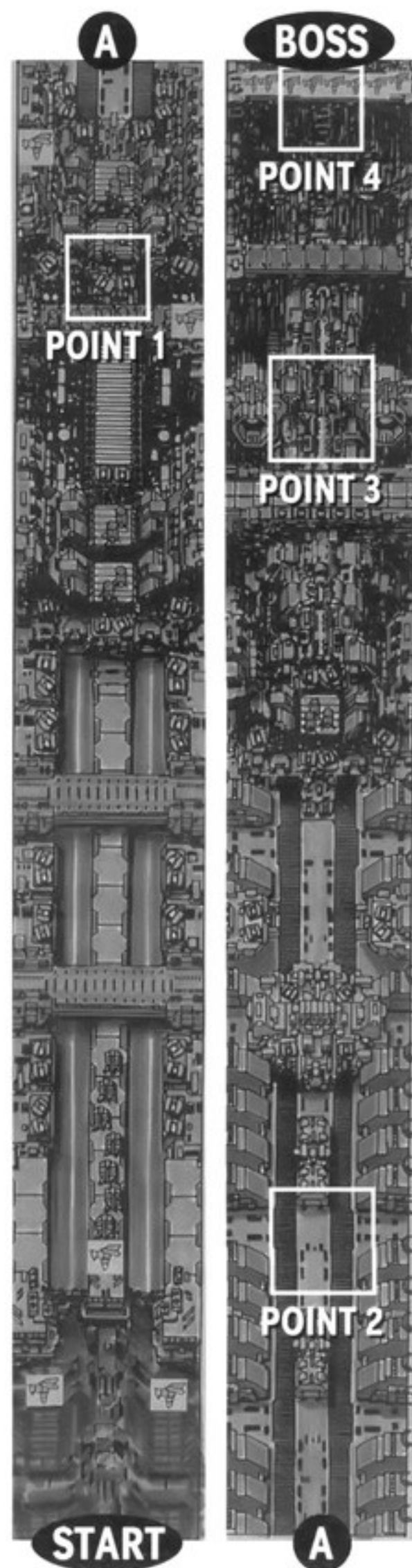
まずはステージ開始直後、蜂ボーナスが3カ所固まって存在しているので、忘れずに取っておく。ここからポイント1あたりまでは画面中央から中型戦車、画面両端に固定砲台というパターンが続くので、画面端に自機が追いつめられないようにすること。もし端に追いつめられたら、画面上部へと自機を移動し、敵弾を引き寄せながら下へ下へと動いていくようにする方法でかわそう。そこからポイント2の大型砲台付近に至る過程では、なるべく自機を大きく左右に動かしながら敵弾を散らしつつ、その隙間をかいくぐるようにしていきたい。その大型砲台からは、異常なほどの数のピンク色の弾を撃ってくる。ここでも自機は左右に動いていること。なお、ここでボムを使う際は、ノーマルショットのボムがおすすめ。敵弾数が多いぶん、☆もボム1回で数十個は取れるのだ。この地上兵器地帯を抜ければ、攻撃はおとなしくなる。ポイント3の爆撃機の編隊は、ボムで倒すとパワーアップアイテムを出さなくなるので、出してくるミサイルと共にレーザーで撃破するように。

この大型砲台が発射するピンク色の弾は、その数もさることながらスピードも速い。周りにいる敵機の弾と同じように考えて避けようとすると、確実に当たってしまう。先読みで左右に動いておきたい。

ポイント4のこの場所では、なんと蜂ボーナスが8個も同時に出現する。しかもボス出現時と重なるので、攻撃を気にすることなくゲット可能。もしほかの場所を逃してしまっても、ここだけは絶対に取れ！

VS BOSS

青い機体を持つ超大型爆撃機が、このステージ5のボス。基本的な攻撃方法は、赤青3種類の通常弾ばらまきと、ビットを発射してそこからの通常弾攻撃、そしてミサイルの爆風による攻撃の3つ。通常弾攻撃は弾数が多く、避ける隙間が小さいので、無理をせずノーマルボンバーで☆をかせいでおくのが無難なところ。ビット攻撃は、ボスがビットを発射した時の場所により、その後の通常弾数が変わるので要注意だ。

通常弾攻撃でやっかいなのが青く丸い弾。こいつだけが自機を的確に狙ってくるぞ。

恐れる必要はない爆風攻撃だが、レーザー発射中で移動速度が遅いとやられることも。

STAGE ⑥

最終決戦の場となるステージ6。ここでは切れ間のない敵の攻撃に対していかに集中力を維持するかが、攻略のポイントとなるだろう。

ステージ6は最後の戦場だけあって、攻撃の激しさも今までとは比較にならないほど厳しくなっている。開始直後にはすぐ大型戦車4台が現れる場所がある（ポイント1）ので、ここは左右の高速ピンク弾戦車を画面登場と共に破壊して、弾を打たせないようにする。ここからポイント2までの道のりは比較的簡単。ただ、倒しても何度でも出現するレーザー固定砲台と、青い弾を連発する中型戦車には注意。ポイント2からは画面左右の固定砲台群と蜂の巣型の弾を扇状に撃ってくる戦闘機がやってくる。ここでは扇弾を自機に引きつけつつ小刻みに左右移動で避けながら攻撃だ。そしてポイント3と4の間の固定砲台群は、左〜右側の順で倒したいが、ここは無理をせずにボンバーが有効。最後の難関であるポイント4の、2面でも登場した大型戦車2台組は左側をできるだけ早く破壊すること。2面の時よりは耐久度は低いので、比較的早く倒せるぞ。

ポイント1の3戦車は、耐久度が低いので倒すこと自体はそう難しくはない。最初に中央の戦車が現れるが、レーザーを画面端に置いといて左右の戦車を先に破壊するようにしよう。

ポイント3では、青い弾を連射する戦車が画面右から連続して現れる。これだけなら怖くはないが、画面左からも敵小型戦車が連続してやってくる。敵弾に挟まれたら迷わずボンバーだ。

A
POINT 2
BOSS
POINT 4
POINT 3
POINT 1
START
A

VS BOSS

最終ボスの攻撃方法は、左右からの3WAY弾、360度射撃の赤弾と青弾の連続発射、速度の違う青い5WAY連射、左右から蜂の巣型弾を扇状発射。そして耐久度がある一定以下になると連発する赤青レーザーの連射と豊富だ。基本的に自機の左右両側から襲いかかってくる攻撃が多く、非常に避けにくい。小刻みな自機移動で敵弾の隙間をかわしつつ攻撃をするしか戦法はなく、ボンバーの使いどころが勝負を決めることになるだろう。

通常弾攻撃でやっかいなのが青く丸い弾。こいつだけが自機を的確に狙ってくるぞ。

このボスの最終攻撃形態。赤い扇状発射レーザーには、必ず大きな隙間がある。

高得点を得んがために ステージクリアボーナスを理解せよ

この「怒首領蜂」、高得点の秘訣については前回でも触れたが、ここではその中でもステージクリア時に入るクリアボーナスについて解説しよう。まずは☆ボーナスは、そのステージで取った空中☆は取った数×500点、地上☆は×1000点がもらえるぞ。ただし途中で死んだ場合はカウントが0になるので注意。そしてボスレーザーヒットボーナスは、ボスの点数＋ボスの点数×ヒット数％。つまり1面ボスがヒット数150だった場合は、30万＋30万×150％で30万＋45万の75万点となるのだ。さらにその面でノーミスだと、ノーミスボーナスが支給されるぞ。これらを頭に入れておけば、さらなる高得点が出せるようになること間違いなしだ。

ボスによっては、レーザーヒットボーナスだけで300万点以上は稼げるぞ。

全ステージクリア!! しかし、戦いはまだ終わらない…

念願の全面クリアを果たしても、これで戦いが終わったわけじゃない。そう、本当の最終ボスである最終鬼畜兵器蜂が、君を2周目で待ち構えているのだ。その2週目に行くためには、全面クリア時にミスが2機以内、最大ヒット数一定以上（自機タイプにより数値は異なる）、スコアが5000万点以上、蜂アイテムパーフェクトを4回以上取っている、のどれかを満たしていなければならなく、初心者にはまさに夢の世界。でも、そんな人でもサターンモードでプレイすれば大丈夫。2周しなくても蜂と対決することができるのだ。ただし、当然最終ステージまでクリアしなければならないのだが。

こいつに会えても喜ぶのはまだ早い。本当の強さを発揮するのはこのあとなのだ。

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・生年月日・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、セガサターンに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ線のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	(例1) 回答が2の場合	(例2) 回答が09の場合	(例3) 回答が23の場合	(例4) 回答が1の場合
◆よい例	2	0 9	2 3	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

0 1 | 0 6 | 1 8

❶性別
男性　1
女性　2

❷年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❸学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

❹セガサターン用ソフトの所有本数を記入してください。
※ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

❺よく読むコンピュータゲーム情報誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　TV Gamer
03　GAME WALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　サターンファン
12　グレートセガサターンZ
13　電撃G'sマガジン
14　TECH サターン
15　電撃SEGA SATURN
16　ファミ通サターン
17　GAME Clash
18　セガサターンマガジンのみ

❻今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

❼あなたは攻略本を買うとき、なにを基準にしていますか？
01　表紙などの装丁
02　出版社
03　価格
04　内容
05　その他

❽このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

❾今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

❿表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

⓫表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

⓬表3から、今後あなたが買いたいと思っているソフトを10本まで選んで答えてください。

表1　今号の記事

01　LANDMARK
02　データステーション
03　セガサターン読者レース
04　（特報）バーニングレンジャー
05　（特報）REVIN
06　（特報）機動戦士ガンダム ギレンの野望（仮）
07　（特報）SDガンダムGCENTURYS
08　（特報）バロック
09　（特報）慟哭 そして…
10　（特報）この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
11　（特報）プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
12　（特報）スタートリング・オデッセイⅠ ブルーエボォリューション
13　（特報）魔法学園ルナ
14　（特報）X-MEN VS. STREET FIGHTER
15　（特報）Jリーグプロサッカークラブをつくろう！2
16　（特報）プロ野球チームもつくろう！
17　（特報）全日本プロレス　FEATURING VIRTUA
18　（特報）忍ペンまん丸
19　（特報）サターンボンバーマン　ファイト!!
20　（特報）ツタンカーメンの謎～アンク～
21　読者コーナー／LETTERS PARK-めざせ投稿KING!-
22　セガプレス
23　（小説）蒼穹紅蓮隊
24　セツ風の島物語　ガープ博士の幻燈会
25　東京デザエモンランド
26　グランディア開発者リレーインタビュー
27　（コラム）桜井智のハートにメッセージ
28　（〃）竹本泉のいろいろのーと
29　（攻略データ・フォーカス）ゼルドナーシルト
30　（〃）怒首領蜂
31　（特集）みんなロボットが好きなんだ！
32　BANPRESTO
33　アラウンド・ザ・デジアナワールド
34　NEW RELEASE TITLE
35　（COMING SOON）リアルバウト餓狼伝説スペシャル
36　（〃）ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
37　（〃）コットン2
38　（〃）カルドセプト
39　（〃）ロストワールド ジュラシック・パーク
40　（〃）レイヤーセクション2
41　（〃）タクティカルファイター
42　（〃）銀河英雄伝説
43　（〃）ジーベクター
44　（COMPLETE GUIDE）あすか120%リミテッド BURNING Fest LIMITED
45　（〃）デッド オア アライブ
46　（〃）サムライスピリッツ天草降臨
47　（〃）ストリートファイターコレクション
48　（〃）リアルサウンド～風のリグレット～
49　リフラブ♡倶楽部
50　AM3研Rush!!
51　電脳戦機バーチャロンX OVER
52　AM2研 EXPRESS WEEKLY
53　SNK WORLD '97
54　ZOOM in エ・ル・フ
55　ゲームとアートの微妙な関係
56　箱崎の母的占い
57　裏技の極（きわみ）
58　セガサターンソフトレビュー

表2　ハードリスト

01　セガサターン（互換機含む）
02　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
03　スーパー32X
04　プレイステーション
05　3DO（REAL、TRY）
06　PC-FX
07　スーパーファミコン
08　PCエンジンシリーズ
09　NEO・GEO（CDを含む）
10　ゲームボーイ
11　NINTENDO 64
12　パソコン
13　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
14　フォトCDオペレーター
15　電子ブックオペレーター
16　セガマルチコントローラー
17　レーシングコントローラー
18　バーチャガン
19　アナログミッションスティック
20　コードレスパッド
21　新型バーチャスティック
22　バーチャスティックプロ
23　ツインスティック
24　セガサターンモデムセット
25　セガサターンワープロセット
26　フロッピーディスクドライブ
27　通信対戦ケーブル

表3　ソフトリスト

001　悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～
002　悪魔全書　第二集
003　アストラスーパースターズ
004　アルカナストライク
005　AZEL ーパンツァードラグーンRPGー
006　イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ
007　ヴァンダルハーツ～失われた古代文明
008　ヴァンパイア セイヴァー
009　ウォークラフトⅡ　ダークサーガ
010　ウルトラマン図鑑2
011　馬なり1ハロン劇場
012　UNO DX（仮）
013　Wizard's Harmony2
014　Wizardry ネメシス（仮）
015　英雄志願 GAL ACT HEROISM
016　SDガンダム GCENTURYS（仮）
017　SNKファン-CD餓狼伝説編
018　E・TUDE～エチュード～（仮）
019　X2
020　X-MEN VS. STREET FIGHTER
021　エドワード・ランディ／アーケードギアーズ
022　R?MJ　The Mistery Hospital（仮）
023　落ちゲー・デザイナー　作ってポン！
024　音楽ツクールかなでーる2
025　仮面ライダー作戦ファイル1
026　GUNGRIFFONⅡ（仮）
027　GRANDRED（グランドレッド）
028　ガイアブリーダー
029　ガンブレーズS
030　機動戦士ガンダム　ギレンの野望（仮）
031　究極タイガーⅡPLUS
032　銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～
033　金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～
034　クーリエ・クライシス（仮）
035　グランディア
036　クロック！　パウパウアイランド
037　クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN
038　幻想水滸伝
039　現代大戦略　Strikes（仮）
040　公道最速伝説 頭文字D
041　この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO
042　COTTOn 2（コットン2）
043　コントラ～レガシー・オブ・ウォー～
044　サイキックフォース
045　サウンドノベルツクール2
046　坂本龍馬・維新開国
047　サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～
048　サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ
049　ザ・キング・オブ・ファイターズ'97
050　ザ・スターボウリング Vol.1
051　貞本義行 イラストレーションズ
052　サターンボンバーマン　ファイト!!
053　SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2
054　SAVAKI（サバキ）
055　Jリーグエキサイトステージ V1
056　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2
057　実況パワフルプロ野球'97（仮）
058　実況Jリーグ　炎のストライカー
059　シャイニング・フォースⅢ
060　ジャングルパーク～サターン島～
061　白き魔女～もうひとつの英雄伝説～
062　水滸伝　天導一〇八星
063　スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア
064　スーパーロボット大戦F～完結編～
065　スタートリング・オデッセイⅠブルーエボォリューション
066　スーパーアドベンチャー　ロックマン
067　スレイヤーズ ろいやる2（仮）
068　制服～ハイスクールカウントダウン～
069　SEGA AGES／パワードリフト
070　SEGA AGES／ファンタシースター（仮）
071　セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ
072　ゼロディバイド　ファイナルコンフリクト
073　仙窟活龍大戦 カオスシード
074　センチメンタルグラフティ
075　蒼空の翼-GOTHA WORLD-
076　卒業Ⅲ～Wedding Bell
077　卒業アルバム（仮）
078　速攻生徒会
079　ソニックR（仮）
080　ソニック・ザ・ファイターズ（仮）
081　ソロ・クライシス
082　タブロー・イ・ゼロウ
083　ダービースタリオン（仮）
084　大航海時代外伝
085　たまごっち（仮称）
086　ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション
087　探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～
088　チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix 1997
089　ツアーパーティー　卒業旅行にいこう
090　ツタンカーメンの謎～アンク～
091　DJ wars
092　ティンクルスタースプライツ
093　テクストート・ルド　～アルカナ戦記～
094　デジグ　トーマス～アートコレクション
095　デジグ　ラッセン～アートコレクション
096　デビルサマナー　ソウルハッカーズ
097　テナントウォーズ
098　ＴＩＬＫ～青い海から来た少女～
099　慟哭　そして…
100　ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～
101　ドラゴンナイト
102　トランスポート タイクーン
103　DREAM SQUARE 山田まりや
104　セツ風の島物語
105　七つの秘館　戦慄の微笑
106　忍ペンまん丸
107　ネクストキング　恋の千年帝国
108　ハークスアドベンチャー　ヘラクレスの大冒険
109　バーチャファイター3
108　バーチャル競艇2
111　バーニング レンジャー
112　バイオハザード2
113　パチンコホール新装大開店
114　バトルガレッガ
115　バブルシンフォニー
116　反射でスパーク！
117　バロック
118　海辺（ビーチ）でリーチ!
119　美少女花札紀行　みちのく秘湯恋物語　Special
120　ファーランドサーガ
121　ファルコムクラシックス
122　フォトジェニック
123　プラドルDISC
124　ブラックマトリクス
125　プリンセスクエスト
126　プリンセスクラウン
127　プリズナー オブ アイズ邪神降臨
128　プリンセスメーカー～ゆめみる妖精～
129　フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮）
130　フレンズ～青春の輝き～
131　プロ野球チームもつくろう！
132　放課後恋愛クラブ－恋のエチュード－
133　HOP　STEP　あいどる☆
134　MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER
135　街
136　麻雀学園祭
187　魔導物語
138　魔法学園ルナ！
139　魔法少女プリティサミー　ハートのきもち
140　マリア 君たちが生まれた理由
141　マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～
142　マリオ武蔵野の超将棋塾
143　メタルフィスト
144　メッセージ・ナビ
145　モンスターメーカー ～ホーリーダガー～
146　悠久幻想曲2（仮）
147　悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION
148　ユニバーサルナッツ
149　雷電ファイターズ
150　リアルバウト餓狼伝説スペシャル
151　リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～
152　LUNAR ETERNAL BLUE
153　ルパン三世～ピラミッドの賢者～（仮）
154　Warrz（ワーズ）

SEGA SATURN

ユーメディア
YUMEDIA

卒業式は君と。

制服
High-school Countdown

98年 春 発売予定

真紅のボディが、虚空を駆け抜ける。

重厚なグラフィックの中をハイスピードで駆け抜ける!!

炸裂する追尾レーザー、怒涛のように降り注ぐ弾幕!!

点光源やモーフィングなど、最新技術を搭載した、臨場感あふれる演出!!

NOW ON SALE
5,800yen

GVECTOR

ジーベクター

Now, you get into the fighter, and take off this place.
You are our last hope, the fates of the earth rest on your shoulders.
Your sally has began, but nobody knows,
which is brought the destruction or maintaining from the sally.

画面は開発中のものです。

告知 GVECTOR新発売記念プレゼントキャンペーン

初回生産分の「GVECTOR」をお買い求めの方に、その場で特製ネームタグをプレゼント!!

※キャンペーンは、プレゼントがなくなり次第終了さしていただきます。なお、プレゼントのお引き渡しは、商品お買い上げ時になります。
※キャンペーンは、セガサターンソフト取扱店にて。ただし当キャンペーンを実施していない店舗もございます。あらかじめご了承下さい。
※商品の仕様及びデザイン予告なしに変更する場合があります。

SOFT OFFICE
株式会社ソフトオフィス
〒651 神戸市中央区御幸通6-1-12三宮ビル東館6F
TEL.078-265-6601
HOME PAGE http://www.softoffice.co.jp/

開発スタッフ募集中 詳しいことは担当/奥野まで

出動！ミニスカポリス ファンブック

ミニスカポリスのゲームでは見られない写真はもちろん、現役ポリスの吉永千夏＆美翔芽里（CLIMAX）の写真もドーンと収録！　番組のメイキングやスペシャル対談、ゲームの攻略もバッチリフォローした豪華完全保存版！

A4判・80ページ・本体価格1,800円　好評発売中

卒業S Graduation オフィシャルガイド

パソコン・PCエンジンから脈々と続く「卒業」シリーズのサターン版。高難易度の攻略リプレイに加え、イベント紹介・グッズコレクションなど、レアな情報満載！！　データ集を存分に活用して五重婚や5人進学などにトライしよう！

A5判・80ページ・本体価格1,200円　好評発売中

Söldnerschild ゼルドナーシルト オフィシャルガイド

この秋セガが送るサターン注目のファンタジーSLG「ゼルドナーシルト」を完全攻略！セガオフィシャルならではの詳細なデータと攻略で、あらゆる悩みを完全解決します。傭兵同士の相性や魔法の使いこなし、武器防具などのアイテムリストはもちろん、修得できる必殺技まで、これ１冊ですべてがわかる！

A5判・128ページ・本体価格1,300円　好評発売中
発行　株式会社セガ・エンタープライゼス

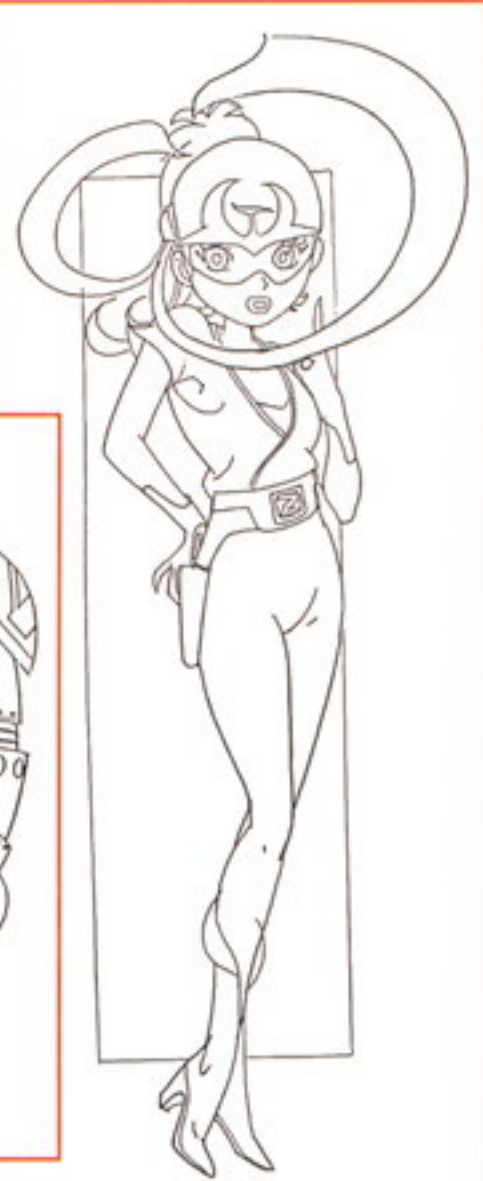
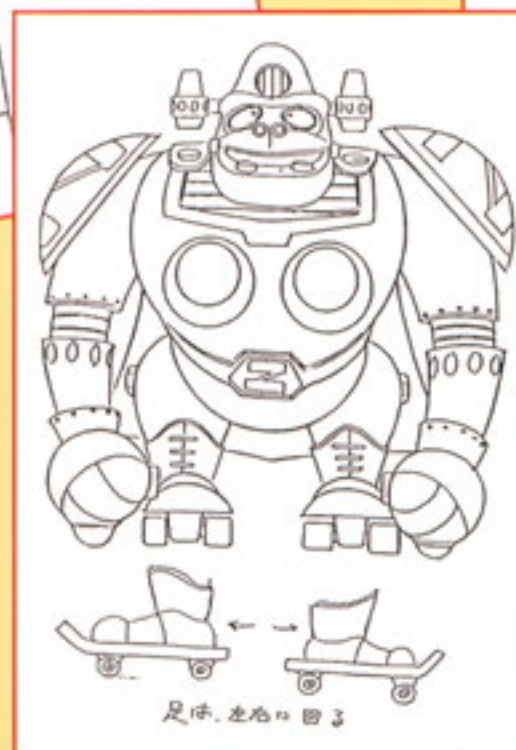
SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

タイムボカン全集

「タイムボカン」
「ヤッターマン」
「ゼンダマン」
「オタスケマン」
「ヤットデタマン」
「イッパツマン」
「イタダキマン」

A4判・128ページ
本体価格1,600円
好評発売中

「全国の女子高生のみなさーん」に贈る、珠玉の一冊！

日本アニメ史上に永久不滅の名を残す「タイムボカン」シリーズ全作品の、キャラクター＆メカの設定、制作スタッフインタビュー等を掲載。竜の子プロダクションに現存する貴重な素材を総ざらえして制作された、ファン必携の一冊。

© タツノコプロ

WhiteDiamond パーフェクトガイド

人気の恋愛RPG「ホワイトダイアモンド」を完全攻略！

for Windows 95

８人の女性キャラクターの設定紹介と、フローチャートを使ったわかりやすい攻略。アイテム・モンスター、サブシナリオのデータも全て網羅した、ユーザー必携の完全攻略本。

A5判・128ページ
本体価格1,800円
好評発売中

SOFT BANK
ソフトバンク株式会社 出版事業部
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
販売局：Tel. 03-5642-8100・8101〈表示価格は税別〉

●お近くの書店でお求め・ご注文下さい●コレクト便（商品を本代と送料の現金引換にて宅急便でお届けします）でご注文の場合は直接小社までお申し込み下さい。送料は一律380円、本代が1回1,000円以下はご利用できません。◎注：一部配達不可能地域がございます。小社発行の領収書は発行できませんのでご注意下さい●ご不明な点は、小社販売局へ電話でお問い合わせ下さい。

特集 みんなロボットが

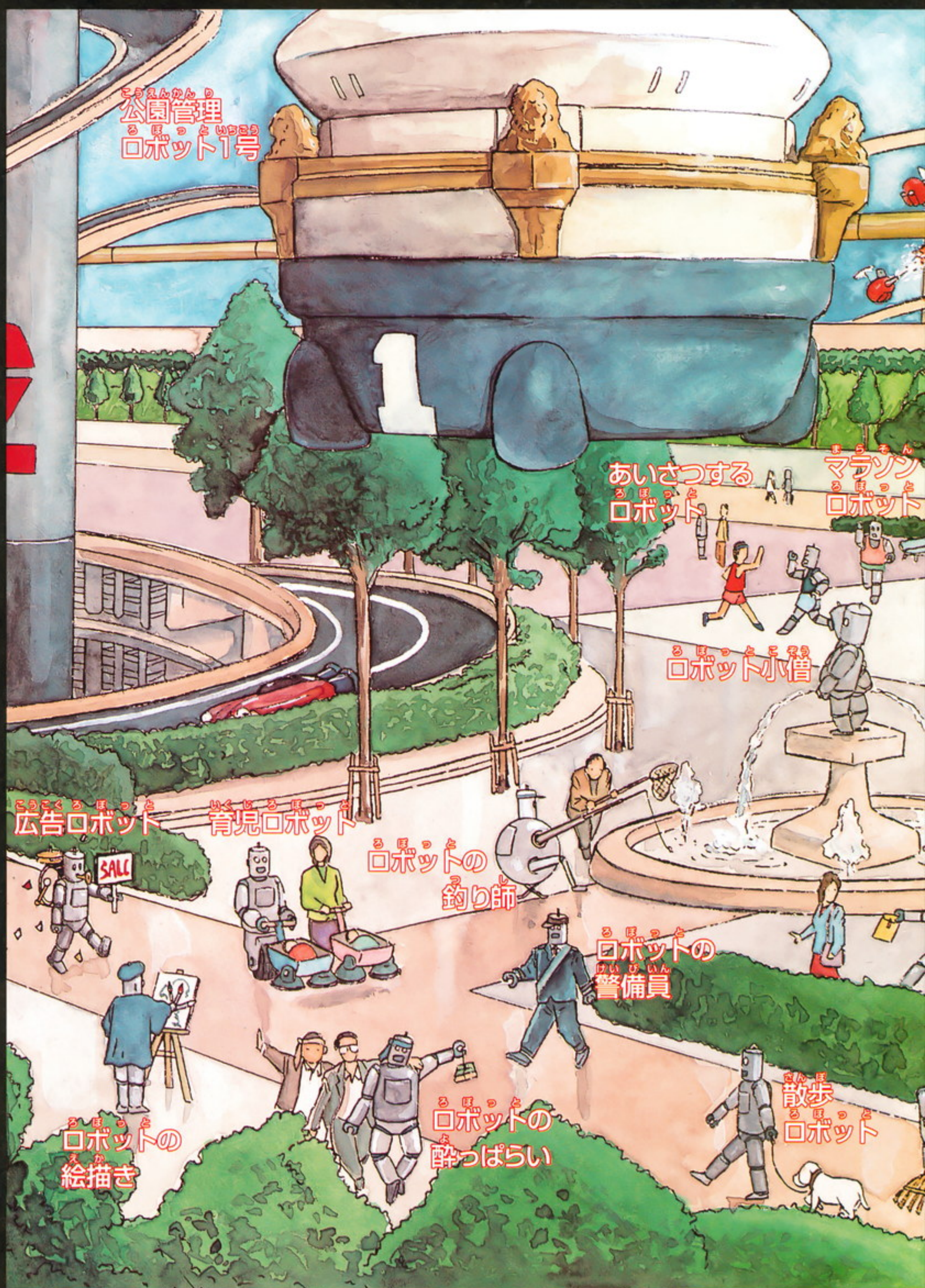
～スーパーロボットから最新テクノ

僕たちは日本に生まれ、ロボットという存在を身近に感じて育ってきている。テレビをつけると、ガンダムが颯爽とビームサーベルを抜き、ドラえもんは不思議なポッケで夢をかなえてくれた。今こうして原稿書いてる間だって、全国で「スーパーロボット大戦Ｆ」やりながら必殺技を叫んでる人が何万人もいるはずだ。いずれにしても多くの人にとって、身近に感じることのできる土壌は整っているのである。

ところが先日テレビで「歩くロボット」を見てたいへん驚いてしまった。ロボットが派手なアクションで大活躍するところなど見慣れてるはずなのに、たかが「歩く」という行為に、なぜ感動しなければならないのだろう。そう思っていろいろ考えてみると、実は自分がロボットってものを本当はちゃんと定義付けできてないことに気づいてしまったのである。そこで今回は「ロボット特集」をお届けすることになった。

まずロボットが何者かを知るため“ロボット三原則”なるものを調べてみた。そこにはこう書いてあった。
第１条 ロボットは人間に危害を加えてはならない。また人間へ危害が加わるのを看過してはならない。
第２条 第１条に抵触しない範囲で、人間の命令に従わなければならない。
第３条 第１、２条に抵触しない範囲で、自分を守らなければならない。

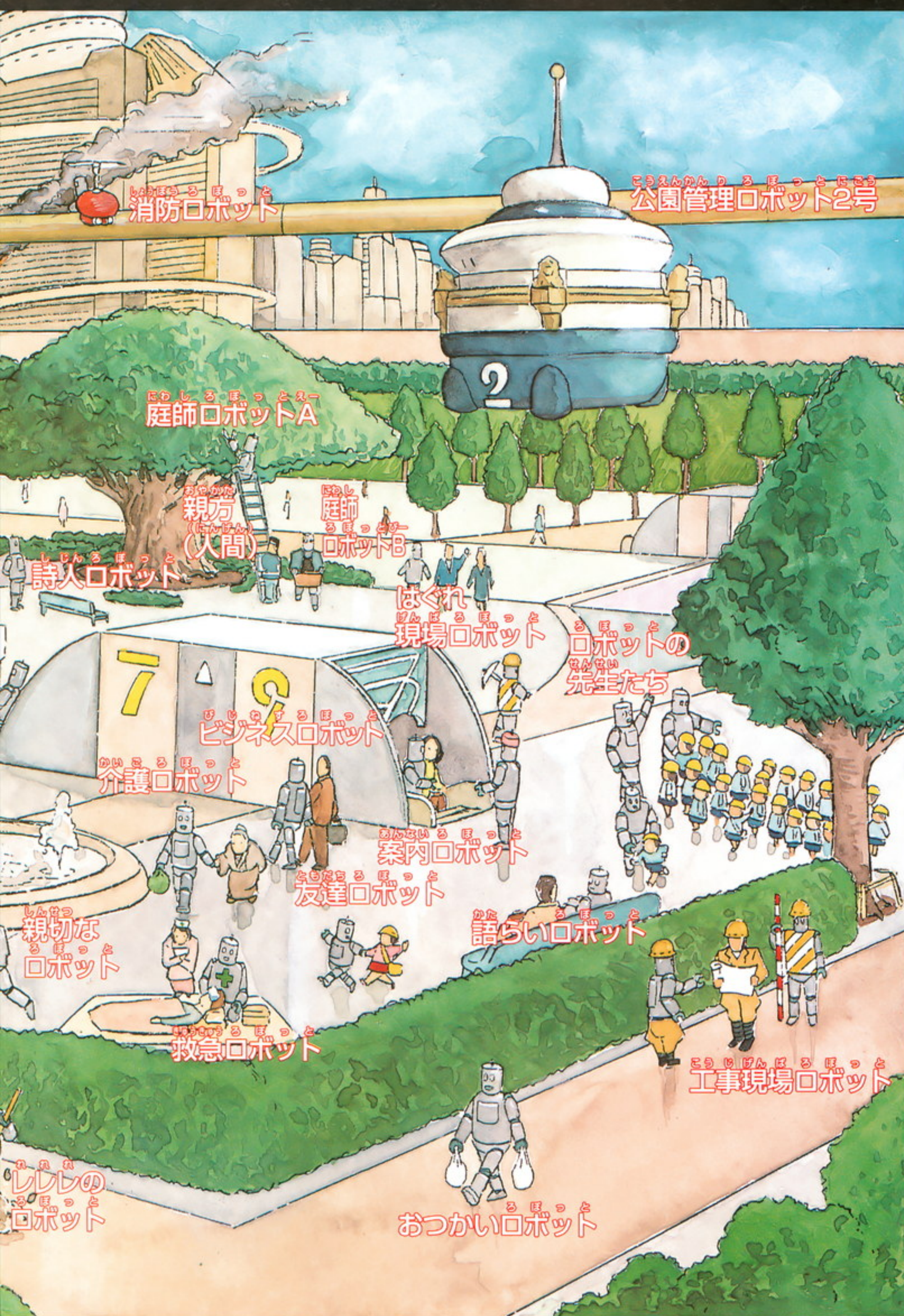
……う～ん、よくわからん！ というわけで、この特集では、わかりそうなところから調査を開始することにした。まずはアニメやゲームから入って、無理なく最新テクノロジーまでたどり着けるように配慮したつもりだ。この特集で、僕たちの知らないところで拡大しつつあるロボットの世界をかいま見てもらえたらたら幸いである。（サタマガ特集班）

公園管理ロボット1号
あいさつするロボット
マラソンロボット
ロボット小僧
広告ロボット
育児ロボット
ロボットの釣り師
ロボットの警備員
ロボットの絵描き
ロボットの酔っぱらい
散歩ロボット

好きなんだ!

ロジーまで一挙大紹介！～

CONTENTS

イラスト／中村久男

夢

日本人のロボット観を形作った、人型の鋼たち

ロボットと言われて、貴方はまず、何を想像するだろうか。多くの人は、漫画やアニメで描かれた、夢の人型機械を思い浮かべるのではないだろうか。まずは、そうしたスーパーロボットたちの魅力に、迫ってみることにしよう。

そして我々は、スーパーロボットに惹かれ続ける

「日本はロボット王国である」
……といっても、これは産業用ロボットの話ではなく、架空作品の話。何しろ、アニメの中に「ロボットアニメ」という一ジャンルが形成されているくらいだし、オモチャ屋さんに行けば、ロボットの玩具やプラモデルが、所狭しと並べられている。そう、我々は、架空世界で活躍する、スーパーロボットたちが大好きなのだ。だからこそ多くのロボット作品が、今も生み出され続けているのである。
言うまでもなく、このロボット特集を進めていく上で、こうした「架空世界のロボットたち」は、絶対に無視することのできない存在である。そこで、まずは彼ら（？）を３通りのタイプに分類し、その上で、それぞれのタイプの魅力を考えていってみようと思う。彼らについて、少々深く突っ込んでみることは、今後の「現実のロボット」を考える上でも、決して無駄にはならないはずだ。なぜなら、こうしたスーパーロボットたちの存在は、現在のロボット研究者たちの多くにも、少なからぬ影響を与えているであろうから……。

ロボットアニメというジャンル全体を題材にしたゲームまで登場している。写真は「スーパーロボット大戦F」より。

1 友達型ロボット ～自己意志を持つ、愛すべき人の友～

ごく乱暴な分類をすれば、ロボットは２種類に大別できる。自分の意志を持つものと、持たないものだ。「友達型」というのは、このうちの前者を指す。チャペックやアシモフら、ロボットという概念を創造したＳＦ作家たちが思い描いていたロボット像に、最も近いタイプだ。
その特徴は、言うまでもなく「明確な自我」を持っていることだ。意志を持っている以上、当然、人に対して反乱を起こす危険性もはらんでいるはず。だが、日本で人気が出たのは、そういう危険性すら感じさせない、心から信頼できるロボットたちであったように思う。だからこそ「友達型」と呼びたいのだ。親しみやすさや信頼感と、非現実的とも言える超能力。この両者を備えているのが、友達型の魅力といえよう。

十万馬力の科学の子 アトム

言わずと知れた、日本の架空ロボットの代表格であり、原点。天馬博士が、自分の息子の姿に似せて作り上げた、人間をはるかに超える能力を持つスーパーロボット。明らかに「心」を持っている。人類を凌駕した存在でありながら、人類の味方として活躍する彼は、まさに「人の友」であるといえる。

人は「友達ロボット」を望み続ける？

機械とかコンピュータのメリットって何だろう？　ということを考えると、この友達型というのは、じつは非常に合理的でない存在であることに気付く。人に逆らう可能性がある、ミスをする、疲労もする……。はっきり言ってしまうと、機械としては、恐ろしく不完全である。にもかかわらず、この種のロボットは、いまだ多くの人々に愛され、望まれ続けている。何故か？
何故なら、そこには「夢」がある。桁外れの能力を持ちながら、自分を信頼し、助けてくれる……これほど魅力的な存在があろうか。さらに、多くの人（特に子供）が、「人間以外の知性体に対する憧れ」のようなものを持っているという点も、理由として挙げられるように思う。これからも友達型ロボットは、人の憧れとして、架空世界に存在し続けるに違いない。

友達型と表裏一体の「反友達型ロボット」たち

前述の通り、人と同レベルの意志を持ったロボットは、人に対して反逆する可能性を内包している。ＳＦ小説などでは、むしろ、このモチーフの方が好まれている、と言っていい。当然、アニメや特撮の世界にも、人に仇なすロボットは多数登場している。ただ、それが主役となることはほとんどなく、友達型ロボットの敵役として存在するというパターンが多いようだ。ハカイダーが、その好例だ。

究極の友達ロボット ドラえもん

おそらく、日本で最も親しまれているロボット。胸のポケットから、様々な効果を持つ「ひみつ道具」を出せる。ネズミが嫌い、ドラヤキが好きといった、およそロボットらしからぬ特徴を持つ。夢を叶えてくれる超常者でありながら、圧倒的な親しみやすさをも有する、まさに究極の友達型ロボット。

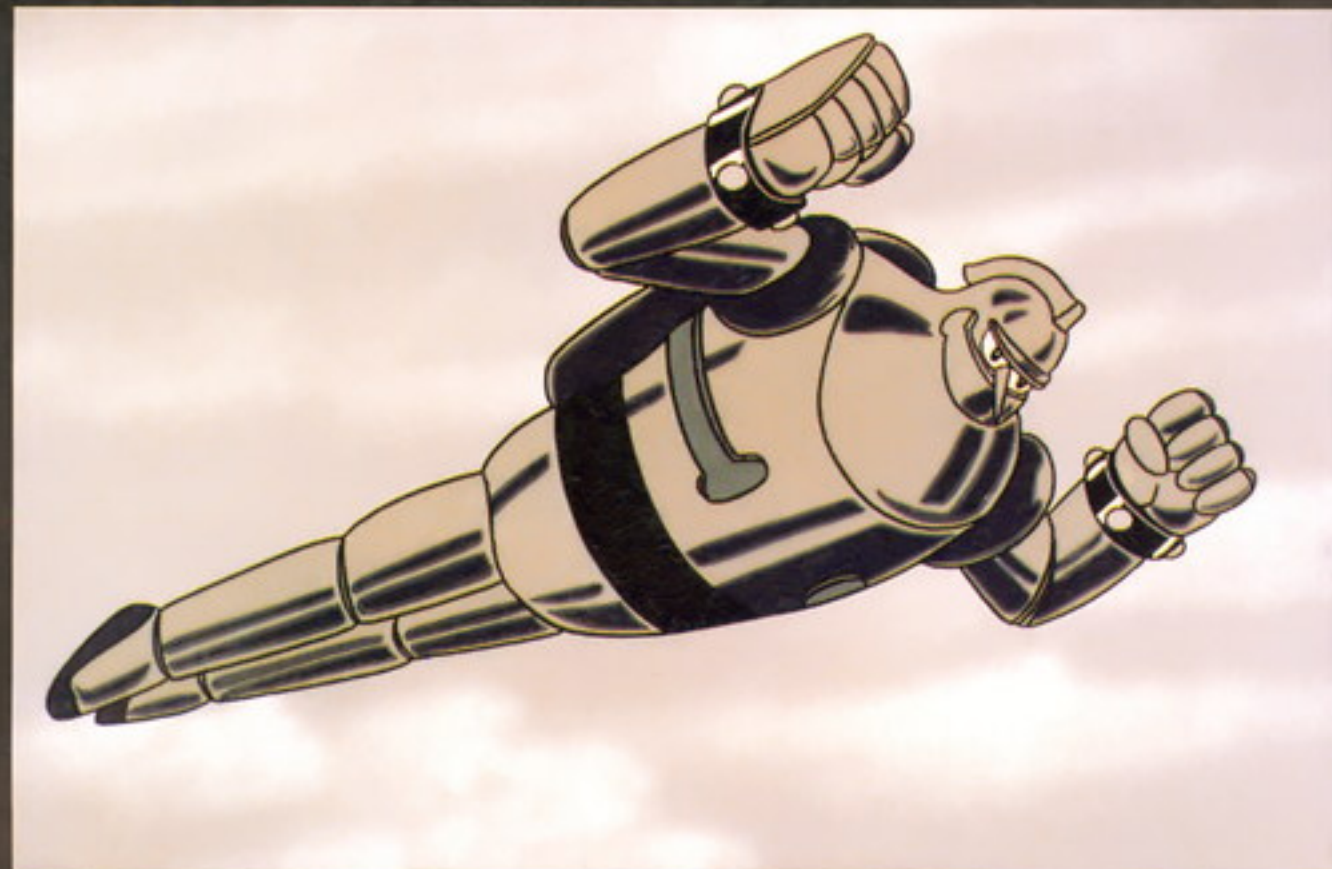
その他の友達型ロボット

特撮の世界では、ロボコンやキカイダーがこのタイプに相当する。アニメでは、アラレちゃん（Dr.スランプ）が非常に有名。通好みなところでは、ゴールドライタンや、タイムボカンシリーズのメカ（ヤッターマン～ヤットデタマンまで）などが挙げられる。近年のヒット作は、乗物型ロボットと友達型ロボットを融合させた「勇者シリーズ」（エクスカイザー～ガオガイガー）だろう。

2 操作型ロボット
～意志持たぬ、鉄の巨人たち～

自我を持たないロボットのうち、外部から人間が遠隔操作するタイプ。その多くは巨大な体躯を持ち、圧倒的なパワーで敵を粉砕する「鉄の巨人」である。友達型ロボットの多くが持つ「等身大の親しみやすさ」とは全く異なる、「絶対的な力の象徴」たるカリスマと威厳を備えており、それが魅力となっているといえる。操作系が悪の手に渡れば、簡単に人類の敵になりうる、という危うさも、魅力の1つかもしれない。

ビジュアル的に納得のいく合体を、最初に成し遂げたロボットは何だろうか？ アニメでは、文句なくコン・バトラーVだろう。しかし、特撮の世界に、それよりも早く、ロジカルな合体を実現させていたメカがあった。その名はキングジョー。「ウルトラセブン」に登場した、ペダン星人が遠隔操作する地球侵略ロボットである。分離時の各パーツも、異星人が開発した飛行物体といわれれば、それなりに納得のいくような形状をしている。

特撮はアニメより先に「合体ロボット」を実現させていた!
キングジョー

戦うために作られたロボット
鉄人28号

旧日本軍が生み出した人型兵器。リモコン操作で動く。戦うために造られた存在であるという点と、リモコンを使用するものの意志によって、善にも悪にもなりうるという点が、それまでのロボットとは一線を画している。圧倒的な力の象徴たる、巨大ロボットの原点。

その他の操作型ロボット

実は、あまり数の多くないタイプであるが、鉄人28号以外で有名なのは、やはりジャイアントロボだ。わりと最近、ＯＶＡになったので、知っている人も多いだろう。他に挙げておくべきは、「プラレス三四郎」の柔王丸だろうか。模型がモチーフになっているだけあって、他の操作型ロボットと異なり、大変に小型で親しみやすい。

3 乗物型ロボット
～道具、あるいは兵器としてのロボット～

最後に挙げるのが、現在のアニメ界の主流である、「人が乗り込んで操作する」タイプのロボットである。このタイプの特徴は、操作型にもあった「強大な力の象徴」という側面を持っているという点、そして、ロボットと人との同一性が非常に高い、という点にある。ロボットの内部に入り込み、あたかも自らの手足のごとく、巨人の手足を動かすことができる。この部分が、乗物型の大きな魅力である、といえるだろう。

「マジンガーがあれば、神にも悪魔にもなれる!」お前は
マジンガーZ

人が搭乗するという形態を、初めて採ったロボット。兜博士が開発、その死に際に、孫の甲児に託される。上のセリフは、その際に博士が発したもので、乗り手の意志が巨大な力の使い道を決するという、乗物型ロボットの特徴を端的に表した名言だ。

ロボットが「兵器」になった瞬間
ガンダム

ガンダムがエポックメーキングだったのは、国家同士の、現実世界で起こるのと同じ「戦争」の道具であった、という点だろう。各ロボット＝モビルスーツに、軍用兵器と同様の役割分担ー「量産型」「陸戦型」といった具合のーがなされていた点も斬新だった。

説得力のある変形・合体の実現
コン・バトラーV

合体そのものは以前からあったが、各パーツが独立した兵器の形をしており、かつ合体のロジックに無理がない、という点で、これは新鮮だった。以後の作品に与えた影響は大きい。

その他の乗物型ロボット

あまりにも種類が多く、どれを出すか迷ってしまうが、ガンダム以降に興った「ロボットのリアル兵器化」路線の極北に位置付けられる「装甲騎兵ボトムズ」のアーマード・トルーパーは、ぜひ挙げておきたい。また「超時空要塞マクロス」のバルキリーは、変形機構の完成度が非常に高く、後続作に大きな影響を与えた。

愉 ゲームに見るロボットたち

最近「スーパーロボット大戦F」などの発売により、ゲームの世界でも“ロボット”という言葉をよく耳にするようになった。でも結構当たり前すぎて、ゲームの中でのロボットを意識することは少ないのではないだろうか。

ゲームとロボットの出会い

ゲームもロボットも、基本的には中心部にコンピュータを使っている。だから、この両者が出会うのにそれほどの月日が不要なことは想像に難くない。実際少し調べただけでも、1981年頃にはアップルⅡ(Macの先祖)用の「ロボット・ウォー(ミューズ社)」という結構本格的なロボットのゲームを発見できたりする(もしロボットゲーム第1号を知っている人がいたら編集部まで)。

日本でも8ビットパソコンやファミコンのころから、ロボットゲームは安定的に供給されている。アニメからきたガンダムやマクロスなどのゲームもかなり以前から存在していたし、またヴォルガード(デービーソフト)、テグザー(ゲーム アーツ)、プラスティー(スクウェア)などの、オリジナルロボットも数多くあった(そう言えばボンバーマンもロボットだ)。

変形が秀逸な「テグザー」(ゲームアーツ/PC88版)。

ここでロボットゲームを少し分析してみると、特徴的なのは、ロボットアニメの影響を受けているものが多いこと。ゲーム制作者サイドにファンが多いからかどうかはわからないが、アニメを見ていた時の「ロボットを動かしたい!」という欲求は多くのゲームが満たしてくれる。どうやらゲームとロボットは相性がいいようである。

どんなゲームジャンルにも出てくる

ロボットゲーム(ロボットが出てくるあらゆるゲームを便宜上こう呼ぶことにする)を紐解いていくと、ロボットが、さまざまなジャンルに顔を出していることがわかる。一番目に付くのは、ロボットを操り敵を粉砕していくタイプのアクションやシューティングゲーム。そして最近増えつつあるのが、ロボットを設計していくタイプのシミュレーションだろう。特に後者の場合ロボットをモチーフにしないと成立しないものもある。例えば「カルネージハート(PS)」などはその典型で、ロボットの設計から戦闘プログラムまで作り、その後はロボットの戦いを見守ることしかできないのである。

変わったところでは、8ビットパソコンにあったガンダムのアドベンチャーゲームなどがある。プレイヤーはアムロとなって、ザクに立ち向かうのだが、ガンダムに乗って行動をするので、シューティングではないがこれもパイロット型のゲームと言えるだろう。

いずれにしても、ロボットのゲームは“ロボットゲーム”という独自のジャンルを形成しているわけではなく、既存のジャンルに属しているのが通常のようだ。それは、ロボットというキャラクターが、それだけ柔軟性のある存在であるということの証明でもある。ここでは、前のページと同じく、ロボットゲームを独自の切り口で3つに分類してみたい(やや強引さを感じる御仁もいるかもしれないが、あくまで編集部独自の判断ということで了承されたい)。

1 パイロット型

条件 ○自分が操縦・操作する
○ロボットに搭載する描写がある等

TVアニメなどに登場するロボットを見ていて、「あんなロボットに乗ってみたい!」という願望を抱く人は多いだろう。そんな願望を実現してくれるゲームを「パイロット型」として分類してみたい。

「パイロット型」のゲームとしてまず考えられるのは、「電脳戦機バーチャロン」に代表される3Dアクションであろう。しかし、プレイヤー自らがロボットを操作するというゲーム性を持ったゲームであれば、こうした既存のジャンルにこだわる必要はない。例えば、シミュレータ的なゲームがあれば「パイロット型」として分類することが可能だ。また、プレイヤー(主人公)がロボットを操縦するADVやRPGなども、当然このタイプに分類される。

テムジン(電脳戦機バーチャロン)

バーチャロイドという8体の個性的なロボットを操って戦う対戦型アクション「バーチャロン」。戦闘型ロボットの王道ともいえる白い機体を持つテムジンは、ゲームの主役的な存在であり、その性能もバランスが取れたオールマイティ型である。2本のレバーと4つのボタンだけで、自由自在にスピーディなロボットを操縦できる本作は、まさに「パイロット型」の代表例といえるだろう。

機動戦士ガンダム 戦慄のブルー

●セガサターン
●バンダイ
●4,800円
●96年9月20日発売

TVアニメ「機動戦士ガンダム」(ファースト)の外伝的ストーリーで「一年戦争」が別視点から語られる3部作のドラマチックシューティング。モビルスーツ「ジム」を操作して3Dのフィールドの中で戦う。オリジナルのモビルスーツも登場する。

GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT

●セガサターン
●ゲームアーツ
●5,800円
●96年3月15日発売

機動力と破壊力を兼ね備えた人型兵器、HIGH-MACSが戦う3Dシューティング。敵がロボットだけではなく、戦車や戦闘機とも戦うのが特徴的だ。補給の概念があり、武器の種類も豊富で、シミュレーションとしての要素も強い。

重装機兵レイノス2

●セガサターン
●メサイヤ
●5,800円
●97年2月21日発売

メガドライブの名作2Dアクションゲームの続編。MD版から14年後の世界という設定で、プレイヤーは人型の装甲機兵を操るサンラール軍第12特別機甲部隊の隊員となる。8機の機体、約80種類の武器が登場し、機体を自分でセッティングできる。

ロックマンはパイロット型?

ロックマン自身は意志を持ったロボットであるため、厳密には「パイロット型」に分類することはできない。だが、ゲームとしてはプレイヤーがロックマンを操作(操縦)するゲームなので、「パイロット型」としての本質も持っているともいえるだろう。

2 博士型

条件 ○自分でロボットを組み立てることができる
○ロボットの性能がゲーム性に大きく影響する

森川君2号（がんばれ森川君2号）

AI（人工知能）が搭載され、記憶と推論能力を持ったロボットを画面のなかで飼うことができるという育成SLG。最初は何もできないロボットを、いろいろと指示を与えることで成長させるという典型的な「博士型」ゲームである。

「博士型」ゲームが制作される動機は「ロボットを作ってみたい！」という願望にある。ここでは、ロボットを作る、改造する、バージョンアップをするといったことに主眼を置かれたゲームについて、考察する。

とはいえ、「博士型」のゲームは別に「ロボットを作る」だけのゲームである必要はない。SLGであっても、アクションであっても、パズルゲームであっても(!)構わないが、とにかく「ロボットを組み立てる」ことが、ゲームの進行に大きな影響を及ぼすものであればよいのだ。つまり、自分で作ったロボットの出来不出来によって、ゲームがうまくいったりいかなかったりするのが「博士型」であるわけだ。

だから、ロボットを作る要素のあるADVや対戦アクションなどが、「博士型」ゲームの新しい可能性として捉えられてもよいだろう。

メックウォーリア2

●セガサターン
●バンダイビジュアル
●5,800円
●97年9月25日発売

日米で大ヒットしたパソコンゲームの移植版。巨大ロボ、バトルメックでさまざまな惑星の表面を歩き回る3Dシューティングだが、武器のグループ分けができるなど、「博士型」としての要素も強い。

ウルフファング 空牙2001

●プレイステーション
●エクシングエンタテイメント
●5,800円
●96年5月17日

アーケードからPSに移植されたステージクリア型の2Dシューティング。機体を構成する脚部、武器、特殊武器のパーツを組み替えることができ、自分の好みのロボットを作れるため「博士型」に分類した。

フロントミッションセカンド

●プレイステーション
●スクウェア
●6,800円
●97年9月25日発売

ストーリー性の強いシミュレーションRPGであり、当然「司令官型」に分類できるのだが、ヴァンツァーを改造することで軍の戦力が大きく変化するという「博士型」としての面白さも兼ね備えている。

CARNAGE HEART

●プレイステーション
●アートディンク
●6,800円
●95年12月8日

プレイヤーがロボットの機体をデザインし、その作動プログラムを作るSLG。戦闘ではロボットが勝手に戦い、プレイヤーはユニットを作ることに専念するという「博士型」の王道を行くゲームといえる。

3 司令官型

条件 ○複数のユニットを操ることができる
○プレイヤーの戦術によって物語が変化する

グルンガスト（スーパーロボット大戦F～完結編）

ロボットアニメのヒーローたちを司令官の立場で操れるSLG。サターン版の「F」にはエヴァも登場する。ゲームのスケールの大きさからいっても、本作が「司令官」型の代表的な作品といえるだろう。

この「司令官型」の条件としては、プレイヤーが複数のロボットを「指揮」することが特徴であり、それによって物語の内容が多少でも変化することが挙げられる。したがって、シミュレーションRPGや戦術SLGがまずこのカテゴリーの筆頭として考えられる。「司令官型」のロボットゲームは比較的歴史が浅いが、その代表格は、文句なく「スーパーロボット大戦」シリーズだろう。これ以前にも、ロボットが主役のSLGは存在していたが、どれも、それほど大きなヒットはしていなかった。

今回この分野の中にサターン版の「エヴァンゲリオン」シリーズも取り上げてみた。自分が映画監督のような立場というのが斬新。ロボットを使った経営SLGとして考えると、しっくりくるのではないだろうか。

新世紀エヴァンゲリオン

●セガサターン
●セガ
●5,800円
●96年3月1日発売

汎用人型決戦兵器エヴァンゲリオンに乗る少年・碇シンジを、プレイヤーがアニメ作品を制作する監督になって「指揮」できる本作。ここでは「司令官型」に分類する。

サクラ大戦

●セガサターン
●セガ
●6,800円/8,800円（特別限定版）
●96年8月27日発売

人の霊力で動く霊子甲冑というロボットに乗って戦う太正時代の乙女たちの活躍を描いた名作ADV。シミュレーションパートではプレイヤーが「司令官」となる。

パワードール2

●プレイステーション
●アスキー
●6,800円
●97年11月13日発売予定

PLDという2足歩行のロボットによって組織された特殊部隊「DoLLS」を指揮するターン制戦術SLG。ロボットを操縦するのは総勢27名の美女たちだ。

2nd Impression

●セガサターン
●セガ
●6,800円
●97年3月7日発売

「エヴァ2」には新キャラクター・山岸マユミが登場。主人公・シンジが、マユミやレイ、アスカたちとどう関わるかによってストーリーが変化していくアドベンチャー。

番外編 足ながおじさん型（ワンダープロジェクトJ2）

今回の記事の3種類の分類でいけば、このゲームは「博士型」に入れてもよかったかもしれない。だが、このタイプのゲームには珍しく、プレイヤーがロボットに対して直接的な関わりを持つことができず、あくまで間接的な教育しかできない。そのもどかしさが、何とも言えないこのゲームの魅力にもなっている。影から成長を見守るという意味で、ここでは「足ながおじさん型」としてみた。

●NINTENDO64
●エニックス
●9,800円
●96年11月22日発売

ギジンと呼ばれる機械の女の子ジョゼット。まだ知識のない彼女を一人前に導いてあげるのだ。

ジョゼット

ギジン工学の第一人者、ジェペット・ラマルク博士によって作られたロボット。プレイヤーとの会話を通して知識を広げ、成長していく。

ロボットの発祥

人型の機械に対して「ロボット」という言葉が使われるようになったのは、チェコの作家カレル・チャペックが1920年に書いた戯曲「R.U.R.」のヒット以降だ。ロボットは本来、チェコ語で「労働者」を意味するが、この作品中に登場する労働用の人型機械がそう呼ばれていたことから、各国で、現在のような意味合いで使われるようになったようである。もちろん、これ以前の作品、例えば、最も古いものではギリシャ神話などからも、ロボットのモチーフを見出すことはできる。そして、「SF的なロボット」を描いた最初の作品は、メアリー・シェリーの「フランケンシュタイン」(1818年)であろう。「R.U.R.」と「フランケンシュタイン」に共通しているのは、人造の亜人間が、最後には人類を脅かす存在になる、という点である。この点について詳しく触れている余裕はないが、いずれにせよ古典SFにおいては、ロボットは一部の例外を除き、危険な存在として扱われていた。

その不文律を打ち破ったのが、新世代のSF作家アシモフである。現在のロボット像の原型を作ったのは、このアシモフであると言っていいだろう。彼が作品中で語った「ロボット工学三原則」(扉ページに掲載)は、あまりにも有名である。

「われはロボット」(ハヤカワ文庫SF)アイザック・アシモフ著/小尾芙佐訳 定価520円(税込み価格)

ロボットの発展

次は、現実世界のロボットに目を向けてみよう。「R.U.R.」以前、つまりロボットという呼称がなかったころ、現在で言うロボットは、「オートマトン」という名で呼ばれていた(当然、言葉のニュアンスは多少異なるが)。中世〜近代にかけて、世界中の国々で、王侯貴族のために「自動的に動く、人や生物を模した機械人形」が作られていたらしい。これが、オートマトンである。特に有名なのは、ジャック・ド・ヴォーカンソンなる人物が、1738年に作ったアヒルで、鳴き、飲み、食い、水浴びをし、驚くべきことに排泄(に見える行為)まで行ったという。

このように、オートマトンは、基本的には「金持ちのための嗜好品」であった。しかし現代のロボットは、より実用的な方向を向いている、と言っていい。現在のテクノロジーレベルで作れる、実用性のあるロボット、いわゆる「産業ロボット」は、いまや、工業界になくてはならない存在である。そうした産業ロボットの「父」と呼ばれているのが、ジョセフ・F・エンゲルバーガーという人物だ。彼と、エンジニアだったジョージ・C・デヴォル・ジュニアは、斬新なアイディアを次々と具現化し、ロボットを始めとするさまざまなメカを開発。現在の産業ロボットの礎を築いたのである。

日本は、産業ロボット先進国といえるだろう。(写真提供:日産自動車)

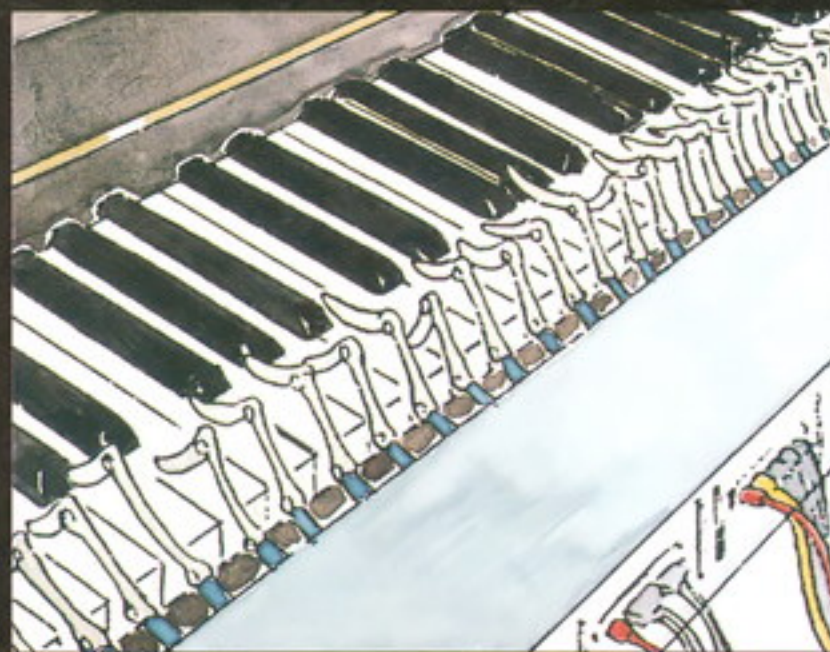
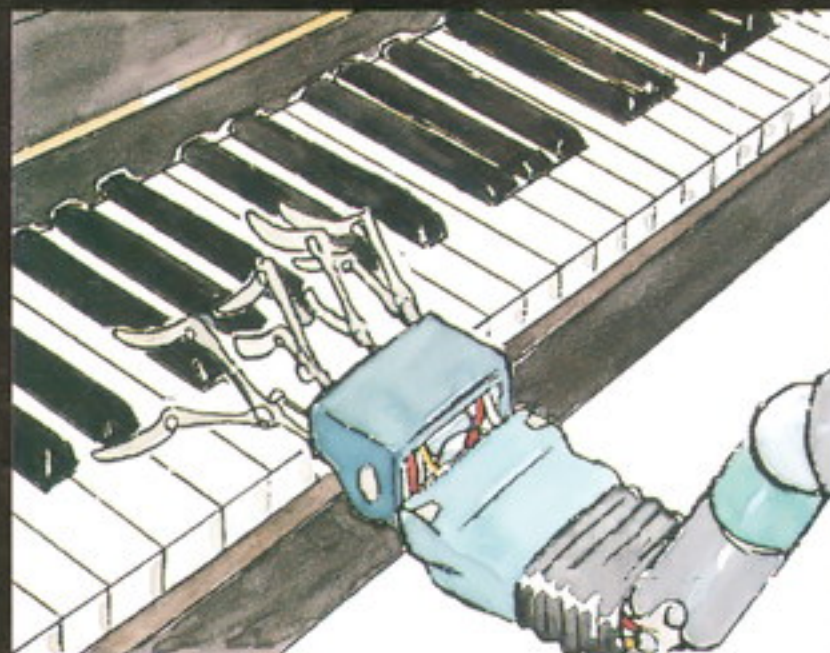
ROBOT COLUMN

「人型」を求める人々

普段なにげなく使っており、この特集にも幾度となく出てきている言葉「ロボット」。しかし、この言葉の正確な意味を把握している人というのは、ほとんどいないのではないかと思う。それもそのはず、ロボットの完全な定義というのが、きちんと存在しているわけではないのである。したがって、何をもってロボットとするかは、人によって微妙に異なっているのだ。

ただ、ひとつハッキリしているのは、ロボットの基本は「人型」、あるいは「生物型」であり、そうした形状をしたものは、ロボットとして受け入れられやすい、という事実である。右の図を見てもらいたい。どちらも、「ピアノを弾くための機械」であるが、より合理的なのは、全ての鍵盤に専用の指が用意されているタイプである。人の手の形を模したタイプは、鍵盤から鍵盤への移動を緻密に制御しなければならない、間接が多いために、耐久力に関する問題が発生しやすいなど、クリアすべきファクターが圧倒的に多い。

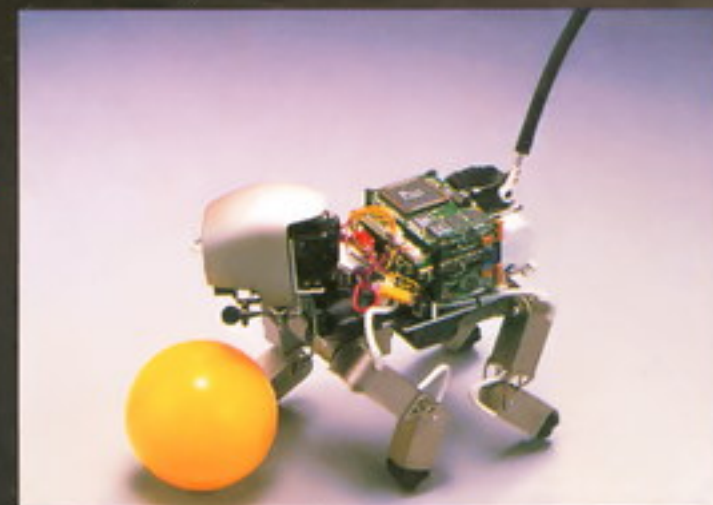
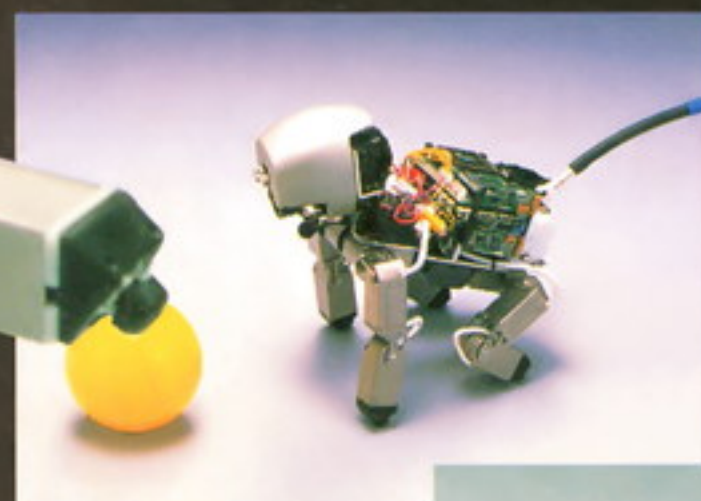
だが、「どちらがよりロボットらしいか」と問われれば、多くの人が「手の形をしたほう」と答えるはずだ。そして、おそらくは「どちらがより魅力的か」と問われても、である。これは、何も一般の人に限った話ではない。研究者の中にも、合理性や実用性を犠牲にしてでも「人型」を作りたい、という人が少なからずいるらしい。理由は色々考えられるが、ともかく、立場とか知識量に関係なく、多くの人はロボットに「人型」を求めているようである。

さて、次ページからは、いよいよ実在の最先端ロボットの紹介に入っていく。その中には、我々が思い描くロボットそのもののようなものもあれば、ロボットのイメージを覆すようなものもある。先ほど、ロボットの定義は人によって異なる、と書いたが、この特集を読み終えたとき、貴方の定義は、少しばかり変化しているかもしれない……。

からくりが仕込まれた、お茶くみ人形。ギミックは複雑ではないが、人型をしているとロボットと呼びたくなるから不思議。

※「ロボットの発展」で掲載している日産自動車のロボットの活躍をもっと知りたい人は、次のホームページで見ることができる。<日産自動車公式ホームページ「羅針盤」>
http://www.nissan.co.jp/NISSAN/index.htmlの工場見学まで。

特集 みんなロボットが好きなんだ!

戯 ロボットをエンターテインメントする

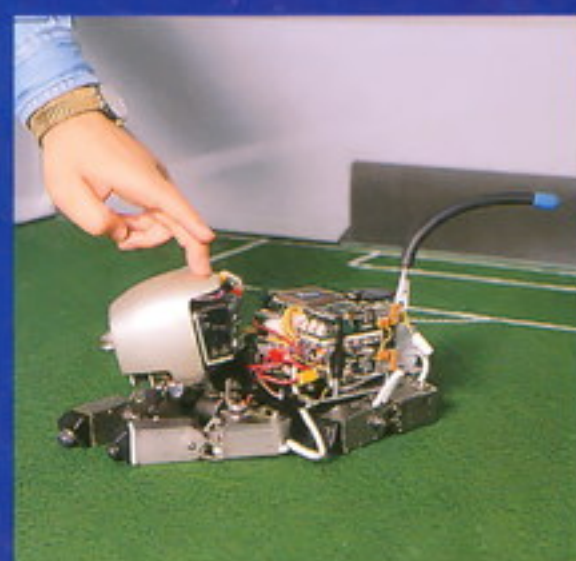
多大な苦労の末に、夢のようなロボットを、現実に完成させた人たちがいる。ここからは、そんな夢を追う研究者たちが作り上げたロボットを紹介していこう。まずは、かわいいボディに最新の技術を詰め込んだ、ソニーのペットロボットだ。

プログラムには好みの色がセットしてあり、その色が見えると、一所懸命歩いて追いかける(速度は分速6メートル)。途中、歩き過ぎるとつかれたり、飽きたりする要素をソフトウエアで実現しているので、その場でしゃがんだり、寝てしまったりするのが、なんともおかしい。

犬か？　猫か？　否、これはそのどれにもあてはまらない。100%オリジナルのペットロボット、ペットの未来形なのである。

この「ペット型ロボット」は、エンターテインメント事業の一環としてソニーで開発が進められている、プロトタイプのロボットだ。音声(音階)による命令で、50数種類のアクションを実行することが可能。頭部中央のカメラでは、映像(色等)の認識が行え、それを利用した行動をとらせることもできる。例えば「黄色が好き」という命令を与えておくと、黄色いボールを追いかけ始めたりするわけである。ボールを追いかけたり、甘えたり、怒ったりと、仕草は実に多彩で、なおかつどれも愛嬌がある。動きの自然さも申し分なく、本当に意思や感情を持っているのでは？　と錯覚してしまうほどである。なお、基本設定(?)は「未知のペット」ということだが、ソフトウエアを替えることで、犬、猿など、現実の動物に近い挙動も可能になる。

さて、このロボット、いつ発売されるのか？　コストを含め、クリアしなければならない問題はまだまだ数多く、製品化されるとしても、もう少し先の話になりそうだ。でも、本機の開発陣が提唱する“ロボットエンターテインメント”という新しい分野は、未来の生活を豊かにしてくれそうな予感に満ち満ちている。

感情を持ってるの？

このロボットは、好みの色を見ると御機嫌になるのだが、他にもいろいろな感情表現を持っている。例えばセンサーのある頭を手で叩くと怒ったり、逆になでると喜んだり、とさまざまな反応が返ってくる。しかも、一度機嫌を損ねてしまうと、なかなかもとにもどってくれない、というオマケつき(取材時はそうだった)。実にリアルだ。

手でやさしくしてあげると、気持ちよさそうにその場にへたり込んでしまった。

開発者に聞く 「ロボットと会話ができるようになるといいですね」

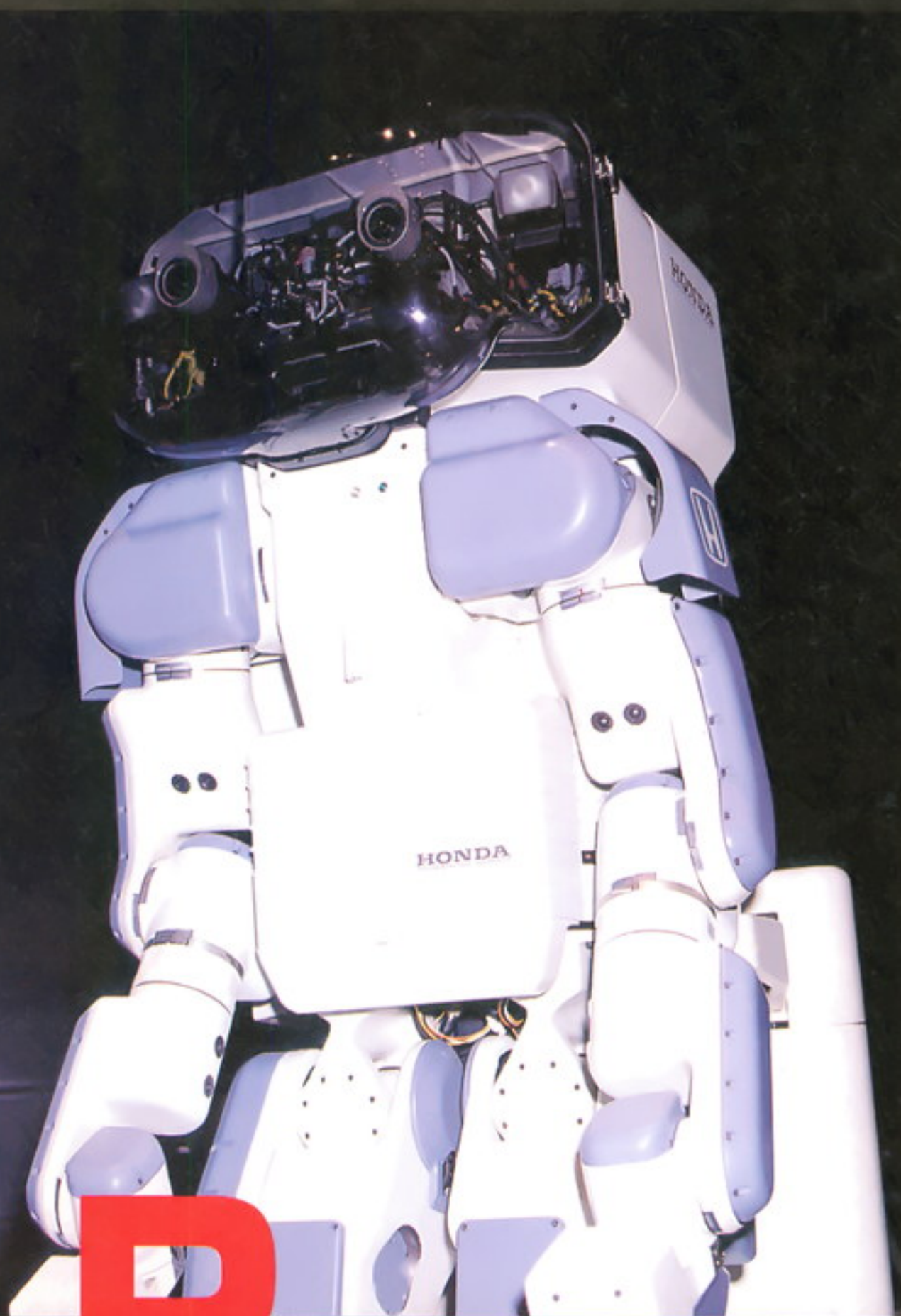
ソニー株式会社
D21ラボラトリー　第1グループ　主任研究員
藤田雅博氏

このロボットは3年前に開発がスタートしました。その頃のロボット像は漠然としていて、それこそ「鉄腕アトム」作ろうか、くらいの認識でした(笑)。しかしアトムのようなロボットを作っても、実際に家庭に入れていこうとすると、まだまだ技術的なギャップが大きいんですよね。それでいろいろ考えた中でエンターテインメントというのが一番ギャップを埋めていきやすいのでは、という結論に達しました。極端なことを言えば、おもちゃから始めても、本格的なロボット開発に発展させていくこともできると思うんです。それにエンターテインメントは、ある意味ソニーらしいですしね。

このペット型ロボットを作る時、最初のコンセプトに“現存する本物の動物には似せないようにする”というのがありました。そこで設定として「宇宙から来た～」や「古代遺跡に埋もれていた～」みたいなことを考えていたんです。結局形が4足になってしまいましたので、やはり現実の動物の仕草などを参考にしました。でもどの動物という感じに限定するつもりはありません。

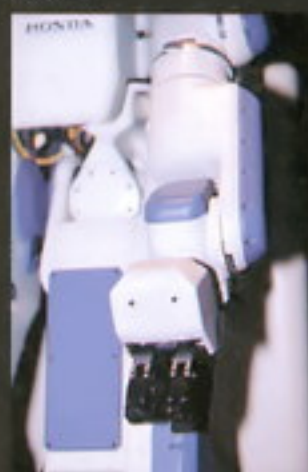
研究はまだ始まったばかりですが、最終的には「ロボットエンターテインメント」という1つの産業まで持っていきたいですよね。それこそ十数年前のゲーム業界のように、エンターテインメントの一分野まで発展できればと思います。ロボットについて言えば、できれば会話がしてみたいです。今このロボットは「ドミソ」といった音階でコミュニケーションしていますが、本当に自然な会話を楽しみたいですよね。ジョークまでわかるようになったら、それは本当に楽しいことだと思うんです。

技 ここまで来たロボット技術

“ロボットが歩く”ただこれだけのことが世間に与えた衝撃は計り知れない。この夏話題沸騰した最新人型歩行ロボット「P2」。その実力と魅力をサタマガ読者にもたっぷりと紹介していこう。

やや猫背で愛嬌のある巨体がゆっくりと、だが一歩一歩確実な歩を踏み歩き出す……。「P2」はそんな印象のロボットである。

我々はアニメやゲームを見慣れているせいか、“歩く”という一見簡単な動作のできるロボットなど、とっくに実現されていると誤解しがちだ。ところがこの人間の動作、とりわけ2足歩行というのは、とんでもなく難しい動作で、これまで世界各地で多くの研究がなされてきたが、いずれもうまくいっていないのが実状なのだ。今回公開されたこの「P2」は、まさに現在の技術ではトップクラスのロボットなのである。

この「P2」の開発には、実に11年の歳月が費やされたという。考えてみると1985年に茨城県つくば市で開催された「EXPO85」以来、ロボットらしいロボットを見た記憶がない。つまりこの時以来、地道な研究が積み重ねられたことになるのだろう。

さてこの「P2」だが、いったい何ができるのか？　それは「平らな路面を移動し、段差があっても踏み越えられる。また階段の昇降ができ、狭い通路の通過が可能」なことである。確かに本田技研の開発者が言うとおり、まだまだ「基本的な機能を実現した段階」でしかないかもしれない。だがいずれ、機能を増やした彼の子孫たちが我々のよき隣人として、社会に入ってくるところを想像してみると、それは子供のころ感じた高揚感に似たものがないだろうか？

パーツ図解

全身

頭部

腕

背中

脚

P2（プロトタイプ2）

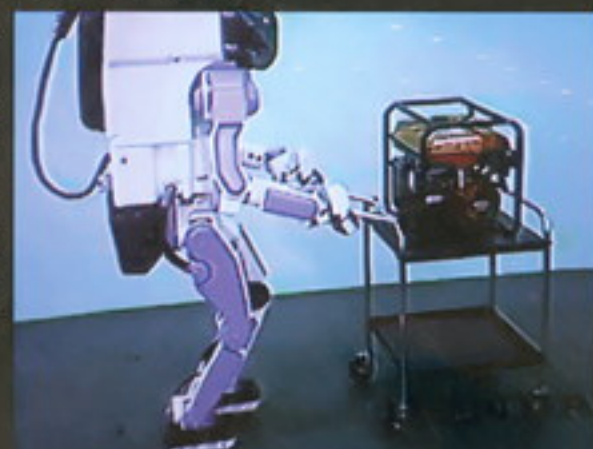
本田技研 人型自立歩行ロボット

- ●システム構成
  人間型移動ロボット　2脚2腕
  バッテリー(Ni-Zn)搭載
  作動時間約15分
  オペレーター用ロボットインターフェース
- ●移動機能
  通常の平坦路面の移動および段差の踏み越え、階段の昇降
- ●操作方法
  オペレーターの遠隔操作とロボットの持つプログラムによる自律操作
- ●寸法
  身長180cm　重量210kg
- ●脚自由度：6×2=12
  腕自由度：7×2=14
  手自由度：2×2=4
- ●アクチュエーター
  ハーモニック減速機＋DCサーボモーター
- ●センサー
  視覚カメラ傾斜計、Gセンサー足首、手首に6軸センサー
- ●アウターシェル
  アルミダイキャスト
- ●MAX SPEED
  2km/h

歩行

下の写真（右→左）でも、バランス良く歩いている様子がおわかりだろう。この他にも、多少の障害物などがあると、ちゃんと方向転換する。いわゆる“早歩き”くらいの速度は出るようだ。

階段昇降

一段昇るたびに、カカトの円盤がクルクル回転するのが特徴的。その他は人間が階段を昇る姿とほとんど変わらない。踊り場に着くと反対に向き直り下り始める。この間の安定感は抜群である。

ナット回し

手は5キロくらいの物を持ったり、道具による軽作業が操縦により可能だ。

台車押し

載っている物を落とさずに運ぶことができる。

下りもへっちゃら！

技術的には下りの方が難しそうだが、心配ご無用。

開発者が語る、ロボットの現在「人の隣にいられるロボットとは」

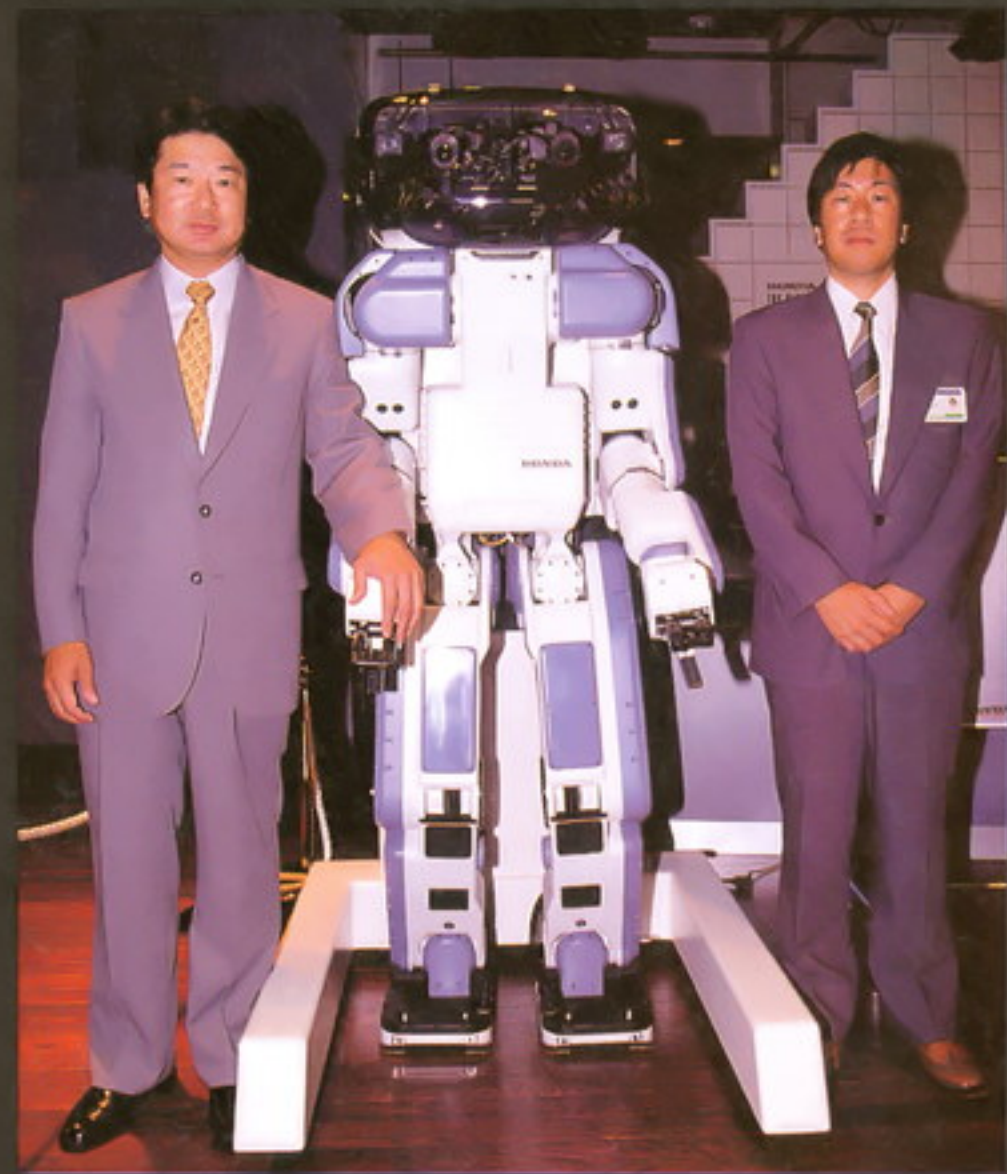
今回は開発に携わっている研究者に話を聞く機会に恵まれた。お二方とも大変実のある話をしていただいたが、誌面の都合でここでは要旨を掲載しておくことにする。

ロボットの研究を始める時に、かなり議論がされました。結局一番効率のいい動きをするのが人間だろうということで、2足というものにこだわってやってきました。2足歩行は、開発の初期からかなり困難さを伴いました。ですが基礎研究という自由さが、むしろ技術者としてチャレンジしようという気持ちを強くさせました。開発は11年間しております。最初、人間の歩き方をモデルとして、その動きを模範にプログラミング後、ロボットの原型としました。実際に人間の歩行を解析すると、どこまでの関節が本当に必要かというのがだんだんわかってきました。それが最初の4、5年間です。最初ロボットが一歩歩いた時には、もう皆で手を叩いて喜んで、飲みに行きました。でも次の日は歩かなくなっていたなんてエピソードもありますよ(笑)。それで実際に階段を昇れるようになりますと、次は移動するだけではなく、行った先で作業を行うという付加価値をつけようと。腕や上半身をつけていって、2、3年くらい前に人間型ロボットの原型ができてきました。

ロボットというのは、今はどうしても産業機械、オートメーション機械としての価値しかありません。ですが、ホンダ型ロボットというのは、これから社会に入っていくロボットだと考えています。うまく社会の中に入っていけるなら、かつて車がそうであったように、と思いますね。もともと我々は車のメーカーです。そして今は車が1家に1台以上の時代。ロボットもそういったものになっていくことが、理想的な姿と思っています。一般の家庭の中で人間を手伝ったり、手助けしたりということになります。人間というのは、常にアシストを求めています。人間がする作業の手伝いをする。それは要するに時間の補助をしてやるということなんですね。そう言えばより役割としては明確になるかと思います。そういう人の代替、支援ができるロボットというのが、ホンダの目指しているものということなんです。

それでは、そういうロボットの姿はどんなものがいいのでしょうかというと、やはり2足2腕というのが、一番使いやすいだろうと我々は考えました。それはなぜかというと、生活空間への適応ということがあります。人間はすべて人間基準に作ってある建物や空間の中で生活しています。例えばドアの大きさもそうですし、廊下の幅や階段の一段の高さもそうです。もしロボットが既存の生活基盤の中に入っていくならば、人間の形をしてるというのが一番都合がいいわけです。それに人間の仕事の代替ということを考えても、やはり人間の姿が一番いいということになると思います。それから、完全に自動で動く場合はともかく、我々のP2もそうですけど、人間が操作するということがどうしても間に入ってきます。その操作方法として一番いいのが、こちら側で何か操作すると、相手も同じように動く操作方法です。例えば人間が右手を動かすとロボットも右手を動かす。それにも人間の恰好をしていると、操作しやすいですよね。

では、こういったロボットのあり方とは何でしょうか? こういう話はだいぶ観念的になりますが、要するに人間がより豊かな社会になっていくために、有効に使っていくものだと思います。そして、ユーザーがそれを持つことに魅力を感じて、あるいは、使い勝手みたいなものの中に価値が見いだせるようになれば、と。その結果、新しい産業を担うものになっていくといいのでは、と思います。

今このような人間型ロボットは、ようやく一番基本的な機能を実現した段階だと思っています。これからは、むしろ社会に触れるためにどうしていくかということが重要になってきます。まず今のP2では180cmの210キロあって、人の社会に入っていくには大きすぎ、威圧感もありすぎます。まずは小型軽量化を図り、人間が扱える程度にもっていきたいです。また、今このP2の足はしっかりしてるんですけれども、手などは、物を掴むくらいのことしかできません。ところが、世の中を見てみますと、特に手の動作というのはいろいろな面で研究が進んでいるわけです。例えば東芝さんのビーチボールバレーをするロボットなどは、画像処理と、手の素早さでは群を抜いています。ああいったものを今後組み合わせていくと、もっといろんなことができるのではないでしょうか。

ソフト面で一番考えていかなければいけないのは、人間のすぐそばに機械がいるということです。ロボットはもともと産業機械として作られたものですから、労働基準法などで、柵をしなくてはならないとか、手の届く所に置いてはいけないなどの規定があります。日本はまだそうでもないんですが、欧米に行きますと、人間とは完全に隔離されておかれているというのがロボットの現状です。ですがこのロボットはそうやって隔離して使うわけではなりません。ですから、本当に人とどうやって一緒にいられるか、うまく人に使われるかということを考えていかなければなりません。もしロボットが人間の社会に入ってきた時に、ちゃんとロボットを使いこなせるような社会システムを作っていく必要があるでしょう。しかしこの人との共存のあり方とか、社会システムの教育というのは、1企業だけでやることではありません。むしろそのへんはいろいろな方々と話をしながらやっていく必要があるのだろうと思います。

本田技研常務取締役
平井和雄氏
和光基礎センターで2足歩行ロボット開発をはじめ、先端研究を主に、開発責任者としてマネジメントに携わっている。

本田技研和光基礎技術研究センター第5研究室　室長
広瀬真人氏
工作機器メーカーでコンピュータの図形処理機器の開発を手がけた後、'86年本田技術研究所に入社。ロボット研究に携わり現在に至る。

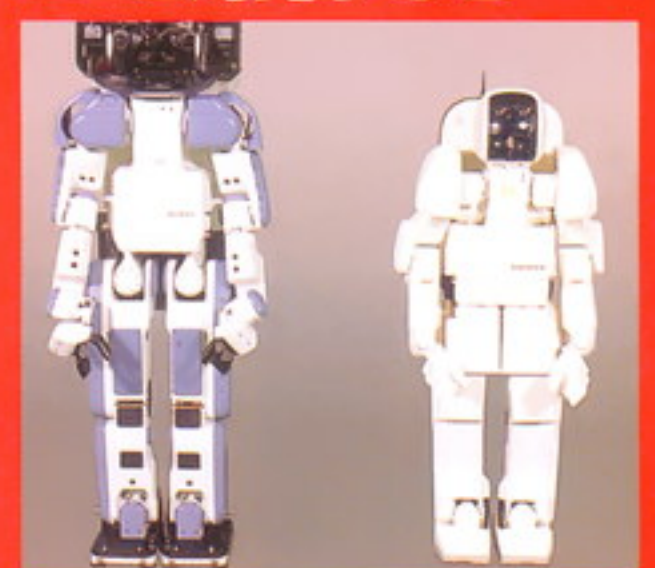
さらに最新ロボットが登場! その名は「P3」

正面　横

「P2」の記事が一段落と油断していたら、弟分が登場というニュースが入ってきた。さっそく本田技研広報部に問い合わせてみたところ、「まだまだ開発の途中で何もありませんよ」と言いながらも、これらの写真を送ってくれた。

一見したところでも、「P2」との大きさの違いは歴然。横幅はそんなに変わらないが、背丈は頭ひとつ分(頭ひとつと言っても並の大きさではないが)違っている。これでだいたい140cmくらいなのだそうだ。

上のインタビューの中にもあるように、確かに「P2」はまだまだ大きい。もし町で「P2」の巨体が正面から歩いてきたりしたら、たいがいの人はおっかなくて逃げだしてしまうかもしれない。そういう意味で小型化が重要になるわけだ。　今のところ動いている映像など何もないので、性能などは未知。でも当然「P2」程度の性能は期待してしまう。今後の開発にますます注目だ。

P2と対比すると……

小さくなってしまったので、その分足も短くなったようだ。やはり歩幅などに影響が出てくるのだろうか?

魂 ロボット研究家の、見果てぬ夢

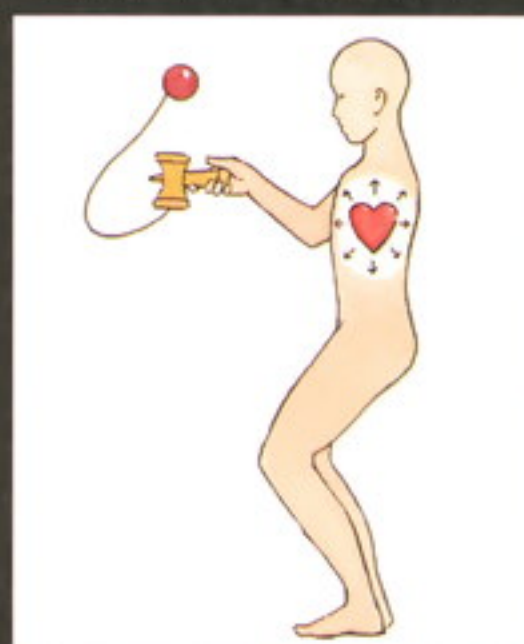
研究畑にも、ロボットにロマンを見出して開発を続けている人物は、数多く存在する。東大の三浦教授も、その1人。ここでは、教授が生み出した独自の昆虫型ロボットを、彼のロボットに対する考え方と共に紹介していく。

ロボットの学習への絶望 ～「上達の意志」の存在～

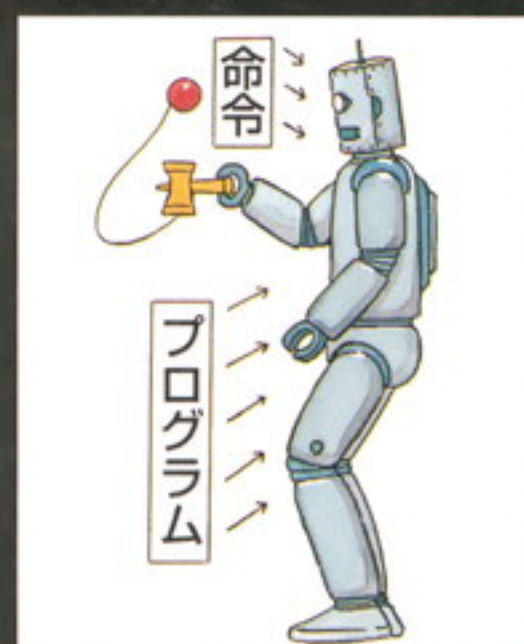
長い間、学習機能によってコマやけん玉などをロボットに学ばせるという研究を行ってきた三浦教授。実際に、それらのロボットは、かなりの成功を収めたという。しかし教授は10年ほど前に、この種のロボットの開発をやめてしまった。何故か？　「僕は昔、けん玉とか、すごく稽古しました。上手くなりたかったから。でもロボットは、上手くなりたいとは思ってくれないんです」

学習型ロボットは、プログラムに従って動いて、徐々に成功率を上げていくだけの存在でしかなかった。そこには「意志」が存在しなかったのである。自分が作りたかったのは、単なる「自動機械」ではなかったはず……。教授は、絶望感に襲われる。

人工知能への見解

「生物に近い存在を機械で作る」というのが、多くのロボット研究者の目標だ。そして、それを実現する過程で最大の問題となるファクターは、やはり「意志」である（三浦教授は、アプローチの方向を変えているが）。「機械は意志を持ち得るか？」という疑問に対する答えは、今なお出ていない。研究者の中にも、様々な意見の持ち主がいるそうである。ただ、現在の技術で人と同等レベルの人工知能を作ることは難しい、というのは間違いないようである。

人が練習する理由

人間は、「上手くなりたい」とか「友達に負けたくない」とか、そういった理由でけん玉を練習する。「心」や「感情」といったものが、人を突き動かすのである。

ロボットが練習する理由

ところがロボットには、内側からわき起こる衝動がない。ただ、外部からのインプットによってけん玉を繰り返し実行し、その成功率を上げていくだけなのである。

そして昆虫型ロボットへ～人の目に「らしく見える」ロボット～

目標を見失ってしまった教授だったが、何とゴキブリを見て、次の研究へのきっかけをつかんだという。「ゴキブリは、少しでも私が動くと、サーッと机の下に逃げ込む。そして、この人間が部屋を出たら、また外へ出て行ってやろう、そういう目で、私を見るんですよ。そこに私は、けん玉ロボットとは違う『意志』を感じた。それで、猛然と昆虫の勉強を始めたんです」

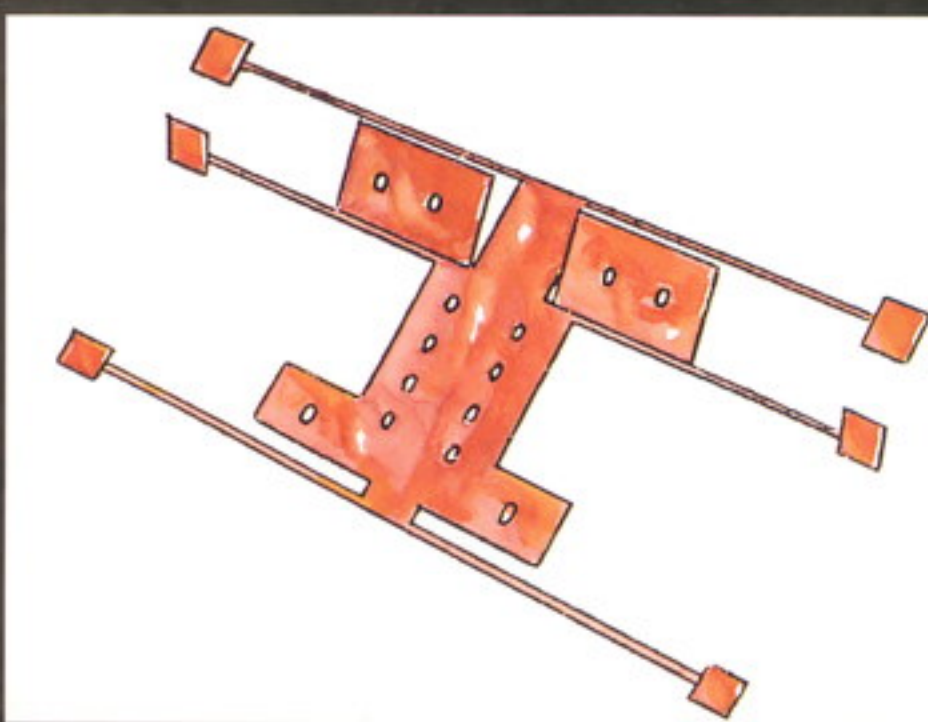
ところが、それでわかったのは、昆虫には意志がなく、全部反射と本能で動いている、という事実だった。にもかかわらず、なぜ、昆虫ロボットの研究を続けたのだろうか。「意志があるかどうかなんて、実際には、外から見てわかるものではないんですよ。だったら、人間が見て、意志が『ありそうに見える』ロボットを作れば、それでいいんじゃないかと思うんです。私には、反射だけで動いているゴキブリに、意志があるように見えた。であれば、反射だけで動く昆虫型ロボットを作れば、それは意志があるように見えるのではないか、と考えたわけです」

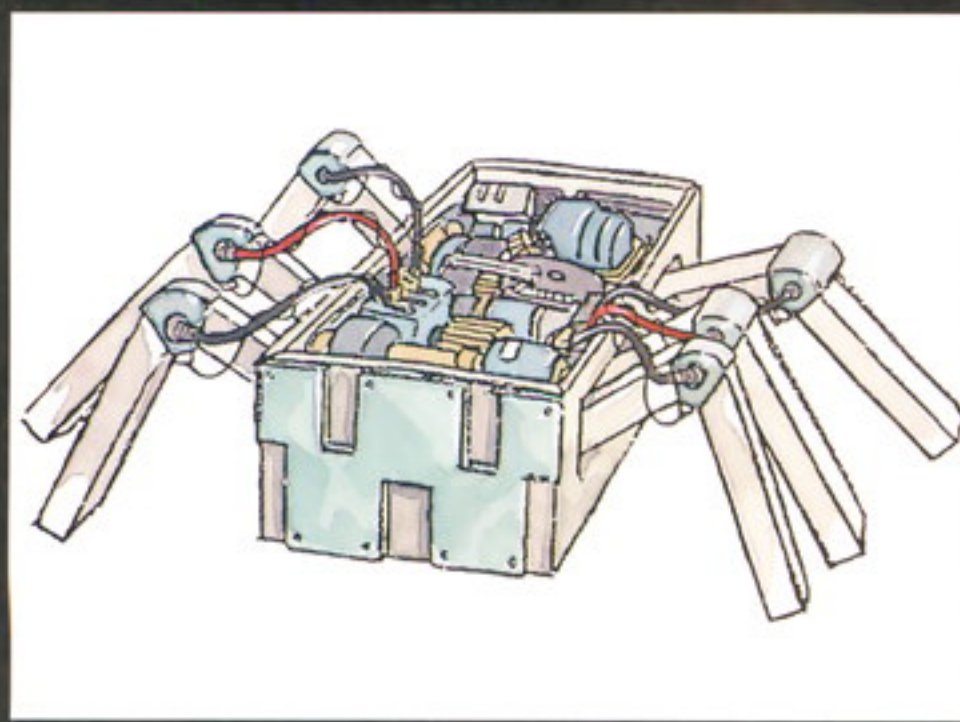
かくして教授は、反射を組み込んだ昆虫型ロボットの研究にのめり込んでいく。教授の研究室で作られた昆虫ロボットは無数に存在するが、その代表格といえるのが、横のアリロボットだ。大きさから外観、駆動ロジックに至るまで、全てが一般的なロボット像とかけ離れているこのロボットは、我々のような一般人にとっては、かなり衝撃的な存在であるといえるだろう。ところで教授は、このロボットを使って、何をしようと考えているのだろうか。

「いろいろできるとは思いますよ。ただ、うちの研究室は、役に立たない物を作るってことで有名なんです。結局テーマとしては、自分の夢を満足させて、心豊かになる……そういうものじゃないかと思いますね」三浦教授の「ロボットの夢」を求める旅は、まだ終わりそうにない。

アリロボットと縫い針。昆虫の構造というのは、サイズが小さいからこそ、こうなっているという部分が多く、それゆえ昆虫をまねたロボットも、同じように小さくなるのだとか。

我々の考える昆虫型ロボット

当然、動力はモーター。ギアを始めとする駆動系パーツが多数搭載されており、それをコンピュータが制御して動かすことで、昆虫のような動きをさせる。昆虫型ロボットと聞くと、多くの人は、こういうものを想像するのではなかろうか。

三浦教授が作り上げたロボット

1枚の板状シリコンを、切り出し、折り曲げて製作する。このロボットは、足場の振動によって歩行。左右の中足が、異なる固有振動数を持っているので、独立に駆動させることが可能。したがって、旋回なども指示できる。

東京大学工学部

三浦宏文教授インタビュー

「なぜ私は、昆虫型ロボットを作り続けるのか」

東京大学教授・工学博士
三浦宏文氏
'67～'69年NASA客員研究員。かつてはロボットにケン玉などをさせる研究をしていたが、近年は昆虫型マイクロロボットの開発に取り組む。反射に基づく昆虫の行動原理をロボットに応用、人を規範とするロボティクスと異なる分野の構築を試みている。

機械が自我を持つというのは、今のコンピュータ技術ではまだまだ。機械と心というのは、融合するにはまだちょっと早いと思いますね。まず、心というのが何であるか。これがわからないと、ダメなんです。例えば、抽象化するというのはどういうことなのか、概念として捉えるというのはどういうことなのか、そういう部分がわかって、コンピュータがそれをできるようにならないといけない。ロボットには、人間より優れてる点がいっぱいありますよね。1/1000mmの精度で、しかも人間よりもはるかに速く、ものをどんどん作れる。ところが「そこの、汚れてるところを拭いといて」なんて、人間なら子供でも簡単にできるような命令を、こなすことができない。「汚れ」という概念を理解できないんです。まあ、人工知能の話は、議論としては面白いと思いますけどね。でも実現は、現状では難しいと思いますよ。10年前にロボットと人工知能がくっついたら凄いものものができるって、みんな言ったんですけど、それが今、何もできてないわけですから。

それで、人工知能の壁を突き破るものが必要だ、ということで、反射で動く昆虫型ロボット、という話になるんですけど……。昆虫というのは、実は進化の頂点なんです。進化の進んだ動物っていうのは、後口動物と先口動物という、2種類に大別できるんですが、先口動物の先端に節足動物がいて、その中に昆虫がいるんです。逆に、後口動物の先端に哺乳類がいて、その中に、人間がいます。人間と昆虫というのは、どちらも頂点なんですね。だから、昆虫は低級ではないんです。思うに、ロボット学者というのは、みんな哺乳類、特に人間に似せることばっかり狙っていた。だったら、もう一方の先端である、昆虫を狙うロボットがあってもいいじゃないかな、と思ったわけです。それに、人間型ロボットには絶対に知能が必要で、それは人間が考えた知恵を、プログラム化してコンピュータに記憶させるしかない。でも、そうしてできたロボットというのは、別に賢くないんですよ。プログラムに従って動いてるだけだから。それよりは、反射のみで行動するようなロボットを作った方が、何か面白いことをしてくれるんじゃないか、とも思いますね。

それから、昆虫型のロボットの他に、生身の昆虫の一部を使うような、ハイブリットロボットなんかも作っているんですよ。例えば、雄のカイコ蛾の触覚をちょん切って、触覚に両方から電流を通してやる。そうすると、雌のカイコ蛾のフェロモンに反応して、信号が出るようになるんです。本体から切り離されても、触覚は機能するわけですね。それをロボットの先に2つ付けて、この触覚に運転やらせると、どうなると思いますか？　そのロボットは、メスの蛾を追いかけるようになるんですよ。こういうのも、面白いですよね。

そういう研究を何のためにやるかというと、もちろん現実に役に立てることもできるんだけど、どちらかというと、エンターテイメントなんですよ。この間ある大学で、廊下をサーッと歩いてきて、ドアノブを見つけてドアを開けて、中に入ってきてまた閉めるといった動作をするロボットが作られたんですよ。そうしたら、それを一緒に見ていた妻が「あんなの自動ドアにすればいいのにね」なんてビールがまずくなりそうなことを言うんですよ(笑)。でも、ロボット研究って、そういうものなんです。実益だけを追求されても、困ってしまう。同じような話で、昔海外の研究者が、1本足で飛び跳ねるだけのロボットを作ったんです。それは、とても凄い技術だったんだけど、彼は「何のために、これを作ったの？」って言われて、答えられなかったんですよ。ところが最近になって、彼は今なら「ザッツ・エンターテイメント(それは、エンターテイメントのためだ)」と答える、と言っています。結局それなんですよ。そして、そういうエンターテイメントが、やっと社会的に認知されてきた、という感じもしていますね。

「ザッツ・エンターテイメント」これなんですよ

編集後記

7月にたまたま編集部のTVに本田のP2が映し出されてから約3カ月。その動きに感動して、後先を考えず特集を提案してからずいぶん時間が経過してしまったが、ようやくサタマガ読者に紹介する機会に恵まれた。サターン的にも「スーパーロボット大戦F」が発売され、ロボットへの関心が高まっている時期だけに、こういう特集を組めたことは、たいへんに意義深いことだと思う（え？ゲームの記述が少ないって？　たまにはいーじゃないっスか！)。

今回の取材では、第一線で活躍される研究者の方々とお話ができ、たいへん刺激になった（知らないかもしれないけど、すごい人たちばかりなんだぞ)。先端の研究をされているのに、少しもおごるところなく“エンターテインメント”と言える心のゆとりというものを学べた、ちょっとセンチな秋の夜長だった。

最後に、今回ご協力をいただいた関係者の皆様と、編集後記にまでつきあってもらっているあなたに、心より感謝申し上げます。(特集班・N)

真剣に話を聞く特集班。学生の時にはこんな姿を見せたことがなかった…。

参考文献／ゲームロボット大事典（スタジオ・ハード編著／KOEI)、サンライズアニメ大全史（辰巳出版)、スーパーロボット大鑑（メディアワークス／主婦の友社)、スーパーロボット大戦機体解説（攻略の帝王編集部編／宝島社)、ドラえもんの鉄がく（国際ドラえもん学会編／にっかん書房)、B-CLUB Vol.143 (BANDAI)、藤子・F・不二雄の世界（小学館)、マイクロマシン昆虫規範型マイクロロボット（「骨・関節・人体」第10巻第4号別刷より／三浦宏文著／国際医書出版)、ロボットAto Z（山藤和夫著／オーム社)、ロボットの時代、われはロボット（以上アイザック・アシモフ著・小尾美佐訳／早川書房)、ロボットの世界（アイザック・アシモフ、カレン・フレンケル共著・加藤一郎監修・千名紀訳／東急エージェンシー)
写真提供／エイケン、サンライズ、小学館プロダクション、ソニー、円谷プロダクション、手塚プロダクション、東映、東映動画、日産自動車、本田技研工業
取材協力／ソニー、本田技研工業、東京大学工学部、(社)日本機械学会、ロケーション／社団法人日本機械学会創立100周年記念国際シンポジウム「ロボットと未来社会」('97.8.4～8.5／東京国際フォーラム)
ライター／本澤徹、金子光晴　写真／大屋哲男、鬼頭栄次、丸山新悟、遠藤勝、越中谷正博　イラスト／中村久男　レイアウト／渡辺縁
企画・構成／セガサターンマガジン編集部特集班、本澤徹
製作・著作／セガサターンマガジン

※お詫びと訂正：前号10/24日号の特集「トレーディングカードを攻略せよ！」p136～137の「SP出現率」に誤りがありました。正しくは「センチメンタルグラフティ」――1枚／5パック、「同級生・同級生2」――初版・1枚／60パック、2版・1枚／15パック、「下級生」――1枚／15パックになります。読者および関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫び申し上げます。

スーパーロボット大戦Fファンと作るページ

BAN³PRESTO

バン！バン！バンプレスト

Vol.19 お久しぶりです。みなさん元気にスパロボFやってるかな？　このコーナーしばらくなかったけど、ただ休んでいたんじゃないぞ。というわけで張り切って行こう！

スーパーロボット大戦F 発売記念

ウィンキーソフトスタッフ 特別座談会

発売から３週間がたつ「スーパーロボット大戦Ｆ」。そこで「開発の生の声が聞きた〜い！」というご要望にお応えして、編集部は大阪・吹田市にあるウィンキーソフトさんにお邪魔してきたぞ。たくさん話が聞けたので、今週来週の２回に分けてお届けする。

――読者の方々にとって開発の皆様の顔を見る機会は、すごく少ないと思います。せっかくの機会ですので、ぜひ開発のご苦労など、いろいろおうかがいできたらなと思います。まず阪田さん、完成後初めてのこういうまとまったインタビューなんで、まずちょっと総括的なご感想を一言いただけたらと思うんですけども。

阪田　はい。技術的には満足のいくデキだと思いますが、もしちょっと物足りないなあと思われる方がいたら、この冬にこの話の完結編という形でまとめたものが出ますので、ぜひそちらのほうをプレイしていただければと。

――今回阪田さんは病気という大変な事態になってしまったようですが、抜けていた間というのは、副チーフみたいな方っていらっしゃったんですか？。

高宮　副チーフというのは特にいません。ですがこのシリーズはかれこれ８年やってます。全員が丸々８年やってるわけではありませんが、何らかの形で携わっていて、それぞれが何をどういうふうにやらなくちゃいけないかということを、みんなきちっとわきまえてますので。

――ここにいる皆さんは、かつての「ロボット大戦」から参加していらっしゃるのか、それとも今回から参加されたんですか？

高宮　一貫してずーっとというのは、全部通してというのは阪田だけですね。第２次から第３次、EX、第４次、要は今回のサターンとプレステ以外の部分、ファミコン、スーパーファミコンの分に関しては阪田が１人で全部やりましたんで。他のメンバーだと、糸洲と阿部が大体同じぐらいかな？

阿部　糸洲さんのほうが第３次から、私のほうがEXからですね。

高宮　松本君も手伝いでちょこちょこと第３次やEXとかやってる？

松本　EXの背景からぼちぼち入ってました。

――今回の「Ｆ」は皆さんどんな感じでお仕事しましたか？

松本　ベースになる第４次と変わってしまった部分が増えたことと、開発期間が短い、そんな中話が来たのが遅い時期だったので、本当に厳しかったですね。

糸洲　やっぱり第４次は２年前のゲ

座談会出席者

(株)ウィンキーソフト 高宮成光さん　代表取締役社長

(株)ウィンキーソフト 糸洲文恵さん　グラフィック・アニメーション担当

(株)バンプレスト 寺田貴信さん　プロデューサー

(株)ウィンキーソフト 阪田雅彦さん　総監督

ームですよね。それでやっぱり同じ物は出せませんから、それで描き直してしまったという。
──阿部さんはどうですか？
阿部　そうですね、私のほうもＥＸから入っていて、いろいろ毎回課題というのは持ってるんですけども、今回エフェクトとかに関しては、かなり光の表現まで苦労した分、それなりに納得いくもんができたと思います。ただSFCのCGをサターンに移植するにあたって、解像度が違うんですよね。それで結構描き直しというところがあったんですよ。いかに時間内で、なおかつ効率も上げつつやっていくかというのがかなり頭を悩ませたということですね。
高宮　「Ｆ」自体が元々は「第４次」の移植という大前提でスタートしたんです。ただキャラクターが一部変わるので、そういうのを作らなきゃいけないということでいじり始めまして、グラフィック周りに関しては基本的には予備のものをできるだけ流用しようということで最初スタートしたんです。ところが解像度の問題でSFCのものをサターンに持ってくると、どうしてもいびつになってしまう。少なくともユニットは最低限描き直さなきゃいけない、ユニットを描き直したら、やっぱり顔もちょっとということになりまして、戦闘背景に関しては、SFCのものをプログラムで強制的に拡大して使おうとしたんですけども、ユニット・顔とくると、やっぱり背景も汚いようです、ということになりまして。最初から全部こういう形で、じゃなくて、その都度仕様変更的な形で変更していった過程がありましてね。そういう流れでやったもんですから、松本君に仕事が割り振られたときには時間がない状態でした。
──プログラム的な部分も第４次からの仕様変更など生じましたか？
庄　内部的なことになっちゃうんですけども、ハードが変わりますんで、結構そのままもってこれるというわけでもないんですよ。プログラムする言語も変わりましたし、どうしても作り直しっていうふうになったりします。
──そう言えばカラオケモード作ったのは庄さんだということなんですが、何でも20時間ぐらい詰めていたってお聞きしたんですけど。
高宮　20時間じゃきかないですよ（笑）。最後は40時間ぐらいぶっ通しでいたんじゃないかな。
庄　そうですね。一番ヒドイ時は50時間で８～９時間ぐらいしか寝てないって、そうなっちゃいますよ。
阪田　結局、当初できてると思ってたものがふたあけて、煮詰めてみると……。後半かなり苦労をして、ほとんど家に帰れない状態でした（笑）。
──寝泊まりするお部屋とかは？
高宮　原則的には会社で寝泊まりしないんですよ。近くにホテルを借りてます。というのはやはりベッドで寝るのとそのへんでゴロッと寝るのとでは疲れのとれ方が違いますから。シャワー１つ浴びれるかどうかでもだいぶ違いますしね。だから事前にわかってるものに関してはホテルを用意します。ただ後半になると事前にわからない状態がありますが。
阿部　そうですね、ホテルせっかくとってもらってもホテルに帰る時間がなかったりとかありますんで（笑）。
阪田　一番多い週で今週の泊まりの予定ですというのが、40何泊？　30何泊？　延べでそんな感じ。
松本　家が近い人は、なんとか帰れるんですけどね。
高宮　タクシーで帰ったり自転車で帰ったりバイクで帰ったり、帰りはタクシーで帰るならタクシー使ってもいいといって帰ってもらってるんですけどね。ほとんど毎晩のように15～６人から20人近くは大体いるんじゃないですか、なにがしか。何かいままでにない状態であるのは確かです。そう、いままでも結構ハードな仕事はしてはいるんですよね、ですけどもこれだけのたくさんの人数がそんだけ朝まで起きてるとかね、なかなかないですね。
──マスターアップの直前はどういう状況でした？　寺田さんは主に東京にいらっしゃいますけど。
寺田　そうですね、私１人なんですよ。大阪に来ると一応待機しててずーっと泊まってるんですけど。基本的にこのプロジェクトに関わってるってバンプレでは、私１人なんで、ずーっと、むちゃくちゃ寂しかったです（笑）。
高宮　マスターの出し直しが何度もありますよね。期限日の午前中にセガさんに出さなきゃいけない。だけど前の日の晩にできていれば「新幹線便」で送れるんですが。
──「新幹線便」なんて雑誌作っていてもありませんよ（笑）。
高宮　日常茶飯事でしたよ（笑）。バイクに乗ってる人間が朝一番に新幹線に出しにいく、そしたら今度東京では自転車で取りに行く。
寺田　それはまだいいんですけど、朝に東京駅で社長と「おはようございます」「ありがとうございます」って挨拶したら、もうそのままそれからセガに直行しなきゃいけない。でも挨拶してる途中にバグが出たんです。
高宮　新幹線で乗って朝持って行って、東京駅に着いて９時15分に待ち合わせしてるんですね、そしたら新幹線のホームに入りかけるときに携帯がプルプルと鳴るんですよ。その時期に携帯が鳴るのは彼しかいないんですよ。「あと３分待てよ、俺ホームで改札出るのに」って思ってたら「バグが出ました」って。「僕が持ってきたのは何」って（笑）。

作品タイトル
これが「ロボF」のスタッフだ!!
（1997年９月30日撮影）

スタッフはこんなにいるんですね（当然か？）。仕事をちょっと抜け出してもらって、記念撮影などしてみました。

（株）ウィンキーソフト
庄　真宏さん
プログラム担当

（株）ウィンキーソフト
阿部　徹さん
グラフィック担当

（株）ウィンキーソフト
松本健一郎さん
背景CG担当

座談会は次週も続くぞ！お楽しみに！

アラウンド ザ デジアナ ワールド

Around the DIGIANA world

マルチメディア通信 ―― 大谷和利

PROFILE

テクノロジーライター、1958年生まれ。Macintosh PowerBook 540c、Power Mac 8100/80 AVなど複数のMacを適材適所で活用中。近著、訳書などに「祝入門マッキントッシュ」（ソフトバンク刊）、「Tokyo Mac Night」、「空飛ぶインターネット」（共にBNN刊）、「マウスの球」（アスキー刊）など。花房山通信（http://www.peachpress.co.jp/hanabusayama/）も見てね。

隔週連載 Vol.19

Apple渾身の創立20周年記念Mac

Macintoshの開発元であるAppleは今年で創立20周年。その記念に全世界1万2千台限定で作られた「20周年記念Mac」が、ついに僕のもとへやって来た。今回はその喜びの報告をひとつ。

モノとしての魅力に溢れた製品を探して……

現代に生きる僕達は、さまざまな工業製品に囲まれている。例えば、自動車もそうだし、カメラもそうである。ゲームマシンやコンピュータなども、その最たるものだ。そして、こういう製品を選ぶときは何が基準になるかというと、おそらくそれは大きく2通りに分かれるだろう。

1つは、機能が満たされていれば、その製品のデザインや哲学は関係ない、気にしないという選び方。確かに、モノマネだろうがデザインセンスが悪かろうが、自分が必要とする機能が安く手に入ればそれでいいんだという考え方にも一理ある。

つまり、自動車ならばA地点からB地点までそれなりの快適さで移動できさえすればいい。カメラなら、きれいな写真が簡単に写せるだけでいい。確かにそうかもしれない。コストパフォーマンスを重視する製品作りは、昨今の日本の高度経済成長を支えてきたから、一概にこれを否定するわけにもいかないだろう。でも、本当にそれだけでいいんだろうか、と思う厄介な連中も中にはいるのである。

僕もその“厄介な連中”の1人で、機能の裏に流れる思想や哲学に興味がある。もちろん機能性は重視するが、製品に「モノとしての魅力」も求めてしまう。そして、こういう第2の製品選択基準を採る人間は、今後ますます増え続けていくのではないだろうか。

モノとしての魅力にも溢れたコンピュータに出会う

1984年に発表されたMacintoshは、その革新的な機能もさることながら、それまでのコンピュータとは一線を画したデザインや仕上げ、内部に刻まれた開発チームメンバーのサインなど、モノとしての魅力に溢れ、ユーザーに所有することの喜びを与えた。しかし、90年頃を境にマシン同士の競争が激化し、コストダウンが優先されて、次第に個性を失っていった（それでも、映画やテレビ番組やCMの小道具としてMacが多く使われているのは、Windowsマシンより個性的でセンスがあると考えられているからだ）。

しかし、Appleは創立20周年にあたる今年、その原点に戻ったような「20周年記念Mac」を発売した。最近のパーソナルコンピュータとしては法外な希望小売価格（88万8千円）ながら、僕はこれを発注し、先頃やっと現物が届いたのだった。

「20周年記念Mac」とは変な名前だが、英語の正式名称も「20th Anniversary Macintosh」である。何だか、「井上陽水奥田民生」的な、そのまんまの命名だが、ここでは開発中のコードネーム「スパルタカス」で呼ぶことにしよう。

スパルタカスは、CPUに250MHzのPowerPC 603eを採用して性能的にも水準以上のものを持っている。しかし、高性能なコンピュータが往々にして単なる角張ったタワー型の筐体に収まり、とても自宅に置いて使うマシンには見えないのとは反対に、ほとんどオーディオ機器のようなデザインで外観を包んでしまった。しかもプラスチック（本体）、ダイキャスト（脚部）、布（スピーカー）、本革（キーボードのパームレスト）といった異素材を適材適所で使い分けることで、独特の使用感を生み出しているのだ。

さらに、マルチメディアパソコンでもおろそかにされがちなスピーカー関連の設計を有名なオーディオメーカーのBOSE社に依頼し、サブウーハーユニットの採用で信じられないほど豊かな音場再現を可能とした（このスピーカーシステムだけでコストの1／3は占めるだろう）。

マーケティングに踊らされずに作りたいから作るメーカーがあり、買いたいから買うユーザーがいる。そんな製品はシアワセモノだ。

そういうわけで、セガさんも創立記念の年にはフルメタルサターンとか、それこそチタン製コントローラなんていうものを限定販売してはどうだろうか？ N64やプレイステーションに比べて「濃い」ユーザーが多い（と思われる）サターンユーザーにはぴったりだと思うのだが。

これが僕のもとに送られてきた「20周年記念Mac」。液晶モニタ内蔵型のデスクトップパソコンはいくつか市販されているが、これほどきちんとデザインされた製品は他にない。

背面はCGでお見せしよう。まるでSF映画に出てくる小道具のようなディテールだ。2つの丸い穴は冷却用のファンである。

手前のパームレストが本革で覆われた専用キーボード。中央のトラックパッドは取り外して好きな位置で使える。

音響設計は有名なオーディオメーカーのBOSE社が担当した。本体とは別に低音を担当するこんなベースユニットが付属する。

SEGA SATURN PRESS!

SEGASATURN PRESS!!

NEW RELEASE TITLE

最新のセガサターンタイトルをキャッチUP!

最新のサターンタイトルを素早く紹介するこのコーナー。本誌初登場タイトルも要チェック!

SEGASATURN PRESS!!

COMING SOON SOFT

発売直前のセガサターンソフトを大紹介!

発売が迫った話題のタイトルをじっくり紹介!
今回もタイトル充実、見逃すな!

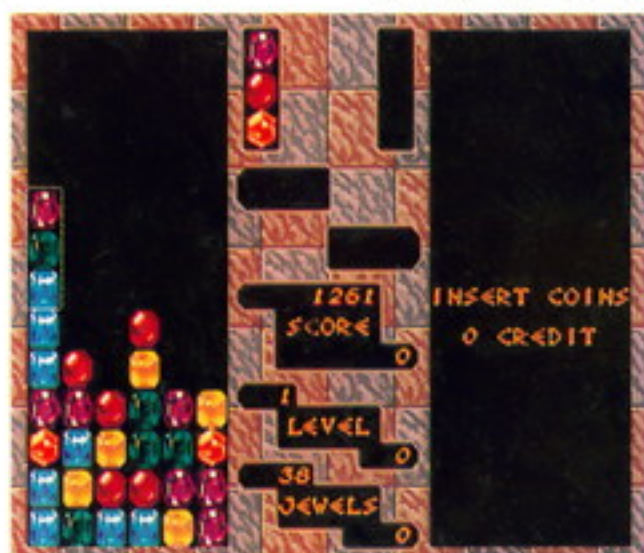
SEGA AGES/ コラムス アーケード コレクション

●セガ●10月30日発売●4,800円●パズル●全年齢推奨

完成度 100%

シリーズ全4作が盛り込まれたソフトが登場。「コラムス」の魅力のすべてがここに集結！

コラムスのすべてがここに！新たな要素を加え、SEGA AGESに登場！

1990年に発売されて以来、落ちものパズルの顔として知られる「コラムス」シリーズ。初代「コラムス」の発売以来、合計で3作もの続編が発売され、今でも多くのファンの支持を得ている。本作はシリーズの4作を1本にまとめ、セガエイジスシリーズとして発売される。「コラムス」のすべてが詰まった集大成的な作品だ。

落ちものパズルの代表作ともいえる「コラムス」。宝石の消えかた、連鎖システムなど、当時はすべてが斬新だったのだ。

宝石を3つ並べるのが基本！

タテ

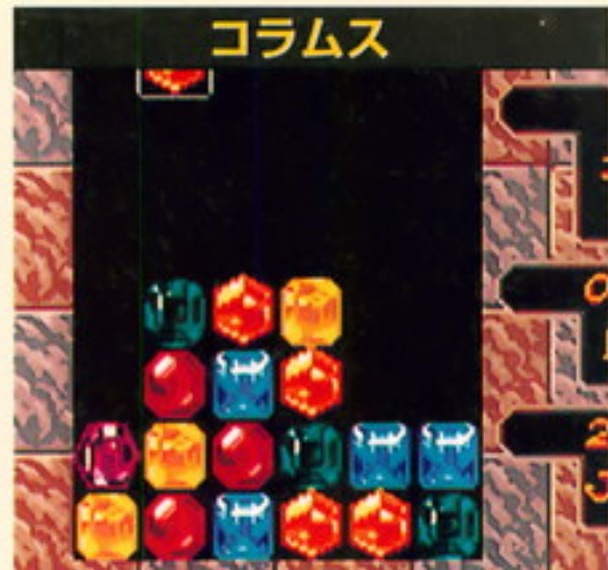
基本的なルールは同色の宝石を3つ以上並べて消すだけ。並べかたはタテ、ヨコ、ナナメのどれでもよい。シンプルなルールだが、その中毒的なおもしろさが支持されていた。

ヨコ　ナナメ

厳しい状況も魔法石で逆転！

「魔法石」と呼ばれる宝石を落とすと、着地点にあった色の宝石がすべて消える。厳しい状況も魔法石がくれば安心だ。

収録されているのはこの4本

コラムス

シリーズの1作目。シンプルだが奥の深いゲーム性と、独特の音楽が人気を呼んだ。

コラムスII

2人対戦が可能になった2作目。パズル的要素を強くしたフラッシュコラムスを搭載。

スタックコラムス

3作目。対戦モードをさらに強化し、任意の相手への攻撃、CPU対戦が可能になった。

コラムス'97

現在稼働中の最新作。対戦モードを廃し、パズルゲームとしての純粋な面白さを追求。

マニアも満足！ これがサターン版オリジナル要素だ！

4本の「コラムス」の完全移植版である本作品。だが業務用の完全移植をした上で、サターン版のオリジナル要素も加えられている。リプレイ性を追求したこれらの要素はキミのプレイ意欲を高めてくれるだろう。

①成長する OPTION

サターン版オリジナル要素の1つとして盛り込まれているのが「オプションの成長」。規定の条件をクリアすることで、最初は隠されているスペシャルオプションの項目が選択可能になっていくのだ。

SPECIAL OPTION の項目一覧

TECHNIQUE
そのコラムスのテクニック画面に進む。技術的な説明を受けられるぞ。

SET SE
SEの内容をORANGE版とARRANGE版に変更できる。各コラムスでARRANGE SEの内容は異なるぞ。

SET JEWEL
宝石の絵柄をORIGINAL版かARRANGE版に変更できる。各コラムスでARRANGE JEWELの絵柄は異なる。

HISTORY
そのコラムスのHISTORY画面に進む。各作品の歴史などを参照できる。

OPTIONの成長過程は？

①各コラムスをプレイして宝石を消すと、その総数が記録される。これはどのシリーズでプレイしても反映される。

②オプションに入ると、今までに保存された消した宝石の総数が、画面右下の「JEWEL 00000」にカウントされる。

③「JEWEL 00000」の値が規定の値に達するごとに、オプション画面の背景で回転しているカードが1枚消滅し、SPECIAL OPTIONの項目が1つだけ開かれる。またこのカードを消す度に、背景の絵になんらかの変化が表れる。

④1つの背景につき4枚のカードがあり、この4枚をすべて消すことができれば、次の背景へ絵が変化する。

⑤4種類の背景のカードを4枚すべて消すことができれば、エンディングが表示される。

②8つの秘宝石を集めろ！

ゲーム中に隠された8個の秘宝石。魔法石とは違ってプレイ中には直接影響しないのだが、すべて収集することに成功すれば、グッドエンディングのスタッフロールを見ることができる。入手する詳しい条件はまだお伝えできないが、秘宝石を8個集めるのは並大抵の努力では難しい。技術的にかなりの域に達したプレイヤーのみが手に入れられるだろう。

秘宝石一覧

ミステリアスレッド（別名　ベスの炎）	ミステリアスイエロー（別名　ホンスの月）
エクセレントレッド（別名　オリシスの目）	エクセレントイエロー（別名　マヘスの獣）
ミステリアスグリーン（別名　バステトの瞳）	ミステリアスブルー（別名　ヌウンの水）
エクセレントグリーン（別名　ホルスの冠）	エクセレントブルー（別名　バアルの嵐）

秘宝石のストーリー

アモンの隠された秘宝石は全部で八つ定められた力によって現れ、
持ち主に卓越した能力を与えるという
レッドは「技量」を与える　グリーンは「耐力」を与える
イエローは「勇気」を与える　ブルーは「知恵」を与える
伝説は、今、開かれる

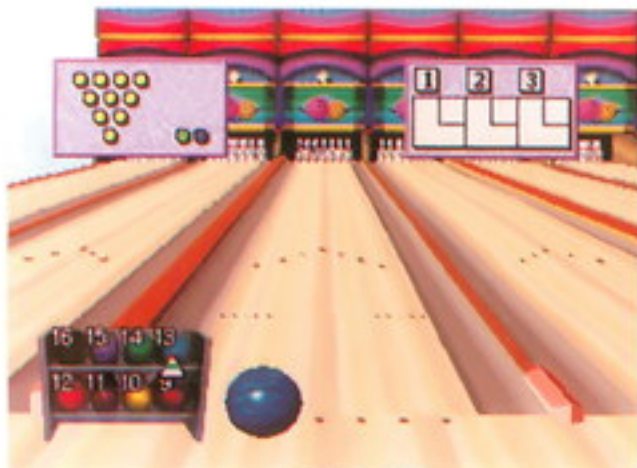
ザ・スターボウリング Vol.2

完成度 90%

●ユーメディア●1月中旬発売予定●6,800円
●スポーツ●2枚組●全年齢推奨

声優を一新し、新たなミニゲームも加わったVol.2登場!!

自分でピンの数を決めて攻略できるモードや、4P対戦が可能になった「VOL.2」。今回いっしょにボウリングができる声優は、松井菜桜子・氷上恭子・山口由里子・池澤春菜・本田知恵子の5人。ボウリング以外にも、おまけボイスやムービーも収録され、充実した内容になっている。

チームを組んだ声優の投球シーンは、ムービーで見ることができる。しっかりと応援しよう。

ストーリーモードの最終目標はトーナメント優勝。パートナーと協力して勝ち取ろう。

ボールの重さや威力、投げるコースやカーブの度合いまで、細かな設定が可能だ。

クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN

完成度 90%

●アテナ●12月発売予定●5,800円
●アクション●全年齢推奨

人気コミックがコミカルなアクションゲームとなって登場!

月刊少年チャンピオンで連載中のヤンキーコミック「クローズ」のキャラクターが、3頭身になって暴れ回る! このゲームのウリは、なんといってもシンプルなシステム。複雑なコマンド操作を排除し、ボタン1つで必殺技を出すことができるのだ。アクションが苦手な人でも楽しめるぞ。

最初から選べるキャラは2人。クリアすると最大4人からの選択が可能になる。

ステージ開始前に設定した必殺技を選択。各ボタンに割り振ることができる。

基本操作はパンチ・キック・ジャンプの3つ。簡単な操作で爽快感を味わえる。

2人での協力プレイも可能。ジャマをするヤンキーは、友情パワーでぶっとばせ!

[水滸伝]天導一〇八星

完成度 70%

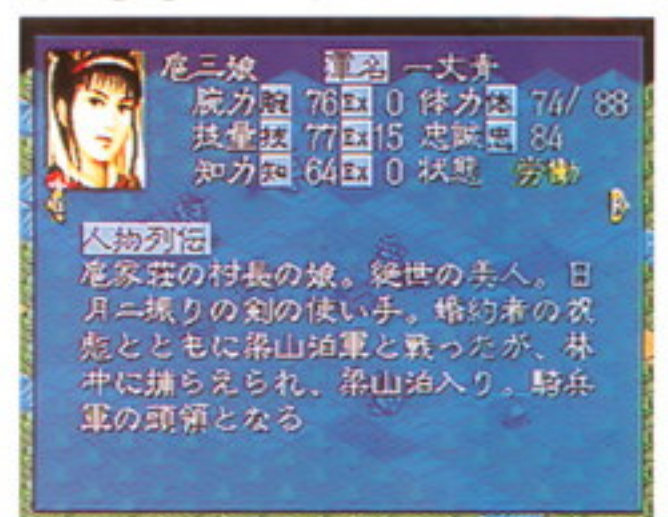
●光栄●12月18日発売●7,800円●戦略級シミュレーション●パワーメモリー必須●全年齢推奨

108人の豪傑が、縦横無尽に駆けめぐる冒険活劇「水滸伝」。シリーズ第2弾がいよいよ開幕。

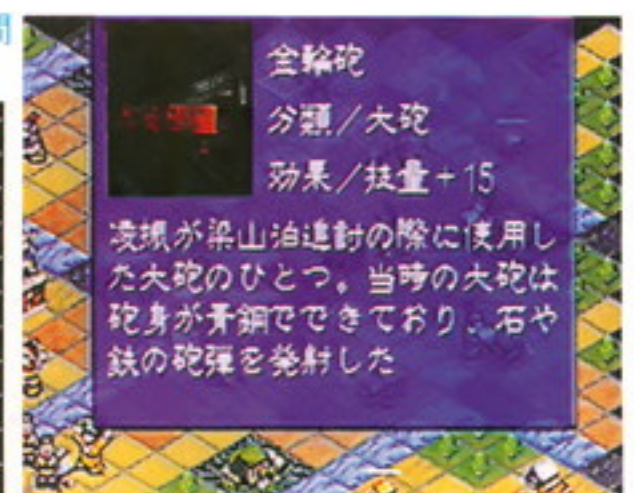
乱れた国を正すべく、集え豪傑たちよ! 梁山泊の元へ!!

中国が宋と呼ばれていた12世紀の前半。国は奸臣・高俅の手により乱れきっていた。そんな時代が喚んだのか、天から一〇八の星が舞い降りる!

中国最大の伝奇小説「水滸伝」を題材にした、108人の豪傑が暴れ回る戦略シミュレーションの登場だ。プレイヤーは11人の好漢から1人を選び、要塞を建築・発展させていく。時には敵対する要塞に攻め込み、好漢の人気を上げていくのだ。人気がある程度上がると皇帝の勅命を受け、高俅討伐へ出陣することになる。

少しずつ仲間を増やし、配下に指示を与えて要塞を発展させる。自分だけの要塞を作り上げていこう。

梁山泊きっての女戦士コサンジョウの勇姿。知らないキャラも人物ファイルで確認できる。

外交コマンドの友好訪問を駆使して、仲間でない好漢との友好を深めよう。

ゲーム開始時には、選んだキャラの原作のストーリーに沿ったイベントが見られる。

要塞に鍛冶場などの軍事施設を建造することで、強力な武器が製造できるようになる。

ラブリーポップ2in1 雀じゃん恋しましょ

●ビスコ●来春発売予定●価格未定●テーブル●全年齢推奨

完成度 70%

アーケードで大人気の花札＆麻雀ゲームがセットになった！美少女9人とどっちで遊ぶ？

装いも新たにアーケードの人気作をカップリング

ロングヒットしている業務用花札ゲーム「恋こいしましょ」と、昨年発売の麻雀ゲーム「雀々しましょ」の2本が入ったお得なソフトだ。単なるカップリングではなく、アニメや新エンディングの追加など、オリジナル要素も満載。9人のキャラとのフリー対戦も楽しめるぞ。

雀々しましょ♥

2人打ちの麻雀ゲーム。積み込みアイテムもいろいろあるのだ。

恋こいしましょ♥

ゲームは「こいこい」のみ。持ち点が先になくなった方が負け。

「恋こいしましょ」のストーリーモードでは、天竺高校・花札同好会の女子高生が登場。勝てば彼女たちとのデートが楽しめるぞ。

VISS★KISSのメンバーと対戦！

宮沢琴乃
アイドルグループで一番の演技力を持った琴乃。女優としてドラマや舞台で活躍中。

本木奈々
アウトドア派の奈々は、バスケットが得意。爽やかな笑顔が魅力的。

嶋田香奈子
グラビアクィーンの香奈子は、テレビCMなどでも引っ張りだこ。

川原ひな
ひなはメンバーのマスコット的存在。彼女達を麻雀で説得、活動を再開させるのだ。

ザ・スターボウリング

●ユーメディア●11月13日発売●6,800円●スポーツ●2枚組●全年齢推奨

完成度 100%

ボウリングが得意で声優ファン。そんなあなたに送る、一石二鳥のボウリングゲームが登場だ。

ボウリングで人気声優と仲よくなれる！

人気声優と仲良くなれるストーリーモードをメインに、トレーニングモードや2P対戦モードなどが楽しめるボウリングゲームだ。プレイヤーは5人の声優からパートナーを選んで3日間のボウリング勝負に挑む。他にも声優のプロフィールが見られたり、クリアした後に楽しめるペアマッチモード、おまけDISCとサービス満点の内容だ。

自分のボウリングテクニック次第で、パートナーの心がつかめる。気合いを入れていこう。

ストーリーモードは彼女達のメンバーが足りなくて、困っている場面から始まる。

ゲーム中、パートナーに質問されることもある。うまく答えれば好感度がアップ。

ゲームに勝たないと、次の日の約束ができなかったりバッドエンドになることも。

声優の好感度やスコアなどの条件が揃わないと、2日目のダブルス、3日目のトーナメントに出場できないぞ。

登場する声優はこの5人だ！

白鳥由里　丹羽紫保理　横山智佐　平松晶子　大野まりな

デジグ ラッセン〜アートコレクション〜

●増田屋コーポレーション●12月4日発売●5,800円●ジグソーパズル●全年齢推奨

完成度 100%

クリスチャン・リース・ラッセンのデジグが登場。20種類の美しいアートパズルが楽しめる。

アーティスト「クリスチャン・リース・ラッセン」の絵で楽しめるジグソーパズル！

前作が好評を得たデジグシリーズに新たな作品が登場。独特な海洋世界を描く画家、クリスチャン・リース・ラッセンの絵をジグソーパズルで楽しめる。ピースは36、72、108の3種類から選択可能。パズルの完成後は、ギャラリーモードでその絵を鑑賞できるぞ。

サーファーの視点を生かした独自の海洋作品の数々が収められている。

メニュー画面。途中セーブの機能も付いており、時間のない人でも安心してプレイできる。

ラッセンは、国連から「1998オーシャン・イヤー」公式ポスター制作を依頼されるなど、その実力は折り紙付き。作家本人のコメントが聞けるムービーも収録され、充実した内容になっている。

デジグ マックナイト〜アートコレクション〜

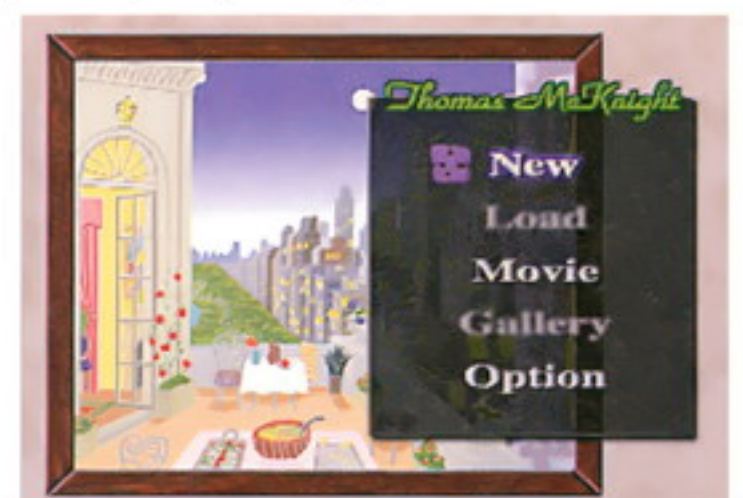
●増田屋コーポレーション●12月4日発売●5,800円●ジグソーパズル●全年齢推奨

完成度 100%

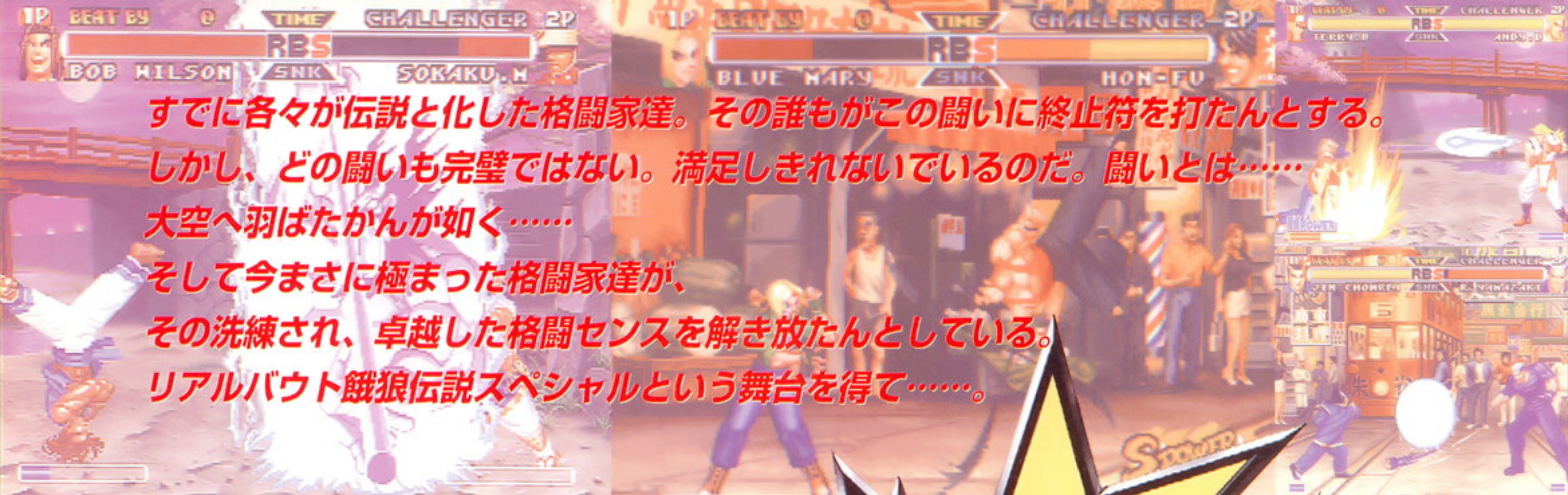
アーティストとして名をはせたトーマス・マックナイトの絵をサターンでいつでも楽しめる。

場所をとらないジグソーパズル。それがデジグシリーズ!!

クリントン大統領夫婦のクリスマスカードを3 年連続で制作するなど、人気・実力を兼ね備えた画家トーマス・マックナイト。ゆったりとした世界の風景や室内を描く彼の作品を、ジグソーパズルで楽しめるソフトが登場する。パズルの完成度に応じてＢＧＭが変化し、達成感も味わえるこのソフト。購入者を対象にオリジナルポストカードプレゼントも予定されているぞ。

収録された20作品からパズルを選択。自分の好きな絵のパズルを完成させよう。

このメニューから、完成させたパズルの絵を見ることができるギャラリーモードへ移行できる。

20作品のパズルとムービーが楽しめる!!

ピース数は72、108から選んでプレイできる。マックナイトの世界を堪能しよう。

すでに各々が伝説と化した格闘家達。その誰もがこの闘いに終止符を打たんとする。
しかし、どの闘いも完璧ではない。満足しきれないでいるのだ。闘いとは……
大空へ羽ばたかんが如く……
そして今まさに極まった格闘家達が、
その洗練され、卓越した格闘センスを解き放たんとしている。
リアルバウト餓狼伝説スペシャルという舞台を得て……。

スペシャルな闘い サターンで開幕!!

Real Bout SPECIAL ®

餓狼伝説シリーズの最新作がついにサターンに移植される。餓えた狼たちの熱きバトルが、練り込まれた新システムの中で再現される。今回はリアルバウト餓狼伝説スペシャル（以下リアスペ）で登場する新キャラクター（復活キャラ?）と、進化したラインバトルについて触れてみる。ちなみに画面写真は全てサターン版のリアスペだぞ。

COMING SOON SOFT

完成度 60%

●SNK●12月25日発売予定
●5,800円 拡張RAMカートリッジ同梱7,800円
●対戦格闘
●拡張RAMカートリッジ必須

メーカーから一言
ついに発売日が決定した餓狼シリーズ最新作「リアルバウト餓狼伝説スペシャル」は、内容もスペシャルです。移植度もかなりイイ感じです。サターン版はオプション機能も充実しているので遊びやすい！期待していてください。ちなみに。ポイントはキュートなフランコ・バッシュですよ。（宣伝課・梅本）

NEW FACE

TUNG FU RUE
タン・フー・ルー

八極正拳の創始者であり、多くの格闘家を育てた大老師である。闘った数も桁外れに多く、身をもってあらゆる格闘技を研究してきた生き字引である。八極正拳の神髄は「気」のコントロールにあるが、弟子達の中で最も凄じい気を発動させることが出来たのがギース・ハワードであり、潜在能力の最も高い男がテリー・ボガードだという。そしてその父・ジェフもまた、タンの愛弟子の一人であった。「格闘家の模範となるべき男はジェフ・ボガードじゃった。だからわしは彼を後継者として選んだのじゃが、あんなことになるとはのう……」 その昔、ジェフとギースが後継者の座を争った。それに敗れたギースはジェフを殺害してしまう。このようなことが弟子達の間で起こったことを彼は非常に悲しんだ。その後、彼は生涯現役を決意し、弟子を採らなくなったが、唯一の例外がテリー・ボガードであった。

CHEING SINZAN
チン・シンザン

自ら闘うプロモーターとして香港を拠点に活躍している。太極拳をベースとしているが、その昔タン・フー・ルーに師事したことがあり、八極正拳にも通じている。八極正拳時代はその才能を開花させたが、根っからの金儲け主義が彼を破門に追いやった。「タン先生に禁止されていたストリートファイトをしたでしゅよ。しかも八百長してワザと負けたでしゅよ。あの時のタン先生は怖かったでしゅ」当然、門外不出の八極正拳の使い手として登場したため、賭け率がチンに片寄ってしまった。そこで彼は、第三者に頼んで自分の負けに賭けさせて、試合で見事に負けてしまったのである。それ以後、八極正拳を名乗ることは出来なくなったが、その実力は本物で、その商魂も本物であったようだ。

2ラインバトルの奥深い攻防戦

餓狼伝説シリーズの特徴のひとつはラインバトル。これは２Ｄ格闘ゲーム独自の平面による戦闘に、別ラインを設置して奥行きを持たせることで、文字通り奥深い戦闘システムを確立した画期的なバトルシステムである。奥行きの概念が加わったことで、従来の格闘ゲームと比べて行動範囲やその選択肢が増えるとともに、戦略性が増したとも言えるだろう。また、２ラインの導入で存在価値の出た対ライン攻撃や相手を自分のラインに引き戻す攻撃、さらに回避場所が増加することで存在価値が薄れた画面端にも、キャラクターの気絶の可能性を取り入れて意義を持たせているのだ。違和感のない自然の道理が、熱いバトルに良い意味で油を注ぐ結果となっている。

手前から奥、奥から手前の攻防に差はない。常に対等な状態で闘いは進み、駆け引きも生まれてくるのだ。

やるか!

相手の必殺技をガードすると体力が少し削られる。体力がある内はいいが、体力が少ないときはその微々たる削りも馬鹿にならない。そんなときは別ラインへ回避しよう。

やられるか!

奥ラインにいる敵を攻撃する術もある。別ラインに回避できたからといって悠々としていると痛い目を見る。

必殺技でもＯＫ!

別ラインへの攻撃は、それ専用の通常技の他に、必殺技による迎撃手段もあるぞ。

サターン版リアスペは各種設定が盛り沢山!

アーケード版は事前に設定されているシステムで強制的にゲームが進行していく。しかし、家庭用(サターン版)のリアスペはプレイヤーの好きなように各種設定が行えるのだ。例えば、人によってやりやすいボタン配置があったり、制限時間の有無の好みもある。そんな細かい設定がサターン版リアスペなら可能なのだ。また、家庭用で発売される最近の格闘ゲームによく見られるプラクティスモード(練習モード)も付加されている。これがあれば、コマンドの練習はもとより、連続技を開発したり、有効な連係の組み合わせを考えたりと、色々なことが一人でできるようになるのだ。アーケード版にはないこの特典のおかげで初心者の人にもオススメできるソフトに仕上がっているのだ。

各種設定がずらりと並んでいる。必殺技をボタンひとつで出せるようにもできるぞ。

CHARACTERS

LAWRENCE BLOOD
ローレンス・ブラッド

素手で猛牛と闘うマタドールとして母国スペインでは英雄的存在の彼であったが、あまりの残虐な闘いぶりに、人々は次第に嫌悪するようになった。そんな彼に興味を持ったのがクラウザーであり、その狂気のマタドールは後にクラウザーの手足となり、活躍することになる。クラウザーの傘下となってからの彼は専ら人を相手に闘っているが、そのスタイルは何も変わっていない。その狂気じみた闘い方は、観る者にとって沈黙せざるを得ないであろう。「フフ、またやり過ぎてしまったかな。しかし、闘いというのは本来そういうみのなのだよ。獣は体が動かなくなるまで、その本能で向かって来るのだからね」 この世でクラウザー以外に、彼を止め得る力を持つ者は存在しないのだろうか。

WOLFGANG KRAUSER
ヴォルフガング・クラウザー

ヨーロッパの歴史の陰にシュトロハイム家ありと言われる名門の当主。歴代の当主の中でも最も優れた肉体と格闘センスを保持している。つまり彼は若くして全ての物を手に入れてしまったのだ。「極まったものは芸術であり、まさに私の闘いは、その領域に存在する。モーツァルトやゴッホのように私は闘いの天才なのだよ」 彼は闘いを芸術とし、どこまでパーフェクトに相手を叩きのめすかで己の欲求を納得させようとする。まるで作品を創造するかの如く、その闘いのエネルギーは狂気に満ちている。名門であるがゆえの退屈さは、彼を一流主義の偏愛癖者と形成し、更なる極上の作品の為に、その題材となる獲物を探し続けている。

II

Intriguante

野望と狂気の島

アッシュ達を待ち受ける悲劇

第2章進行チャート

ユース村（バトル7）	ルーの丘（バトル9）	城塞遺跡（バトル11）
イグドラ渓谷（バトル8）	城塞遺跡（バトル10）	城塞遺跡（バトル12）

ギルバレス島

神話や伝説が多く、神秘の島と呼ばれてきた。失踪したベラスコ将軍を追って上陸したアッシュ達が見たものは!?

2章までのあらすじ

腐敗政治に怒りを感じたのは、これが初めてではない。イシュタリア警備兵団第16小隊を率いるアッシュ・ランバートは、警備中に出くわした山賊の中に、最近捕らえたはずのズー・ガッハの姿を確認した。「自分の価値を認めてくださるお方もいる」と彼は言う……。

そんなある日、特別治安部隊「クリムゾン」との小競り合いが原因でアッシュ達は謹慎を言い渡されるが、真の目的はギルバレス島で消息不明となっているベラスコ将軍の探索であった。

ユース村

BATTLE7

心強い仲間を得たアッシュ達は船でギルバレス島へと上陸した。島に詳しいラドーの案内で、この島唯一の村「ユース」へと向かう。

しかし、どうも村人の様子がおかしい。訪問者であるアッシュ達を歓迎するどころか、血眼になった村人達は牙を剥いてアッシュ達に襲いかかってきた。

どうやら、村中に点在する不気味な形をした石像が、村人達を狂人へと変貌させているようだ。

歓迎の言葉にしては冗談がキツ過ぎる。顔色も悪いぞ!?

村人達を狂乱させていた原因はやはり石像にあったようだ。石像を全て破壊すると村人達は正気に返る。

ベラスコ・ソーン

革命戦争で活躍し、その後もイシュタリアを外敵から守護してきた英雄。その武勇と人柄から、軍の内外を問わず信望者が多い。退役後、政界入りも噂されていたが、ある任務でギルバレス島へと渡り、それを最後に彼の消息は一切途絶えてしまう。

ヴァンダルハーツ VANDAL HEARTS™

～失われた古代文明～

ギルバレス島に秘められた謎とは!?

ゲームシステムとともに紹介した第1章「動乱の予感」に引き続き、今回は第2章「野望と狂気の島」と第3章「明日への脱出」までの物語を追う。絡み合った運命の糸を手繰る主人公は逆境という名の宿命の渦に巻き込まれていく！

COMING SOON SOFT

完成度 80%

●コナミ
●11月27日発売●4,800円
●シミュレーションRPG
●1人プレイのみ●全年齢推奨

メーカーから一言

発売が近づいてきました！　定価も4,800円というお手頃価格。開発状況はもちろん絶好調です！　まだ公開されていないサターンオリジナル要素、追加点もありますので、今後もサタマガの情報を見逃さないようにしてくださいね!!　（広報・江澤）

イグドラ渓谷
BATTLE8

村人の話によると、島にある古代の城塞遺跡の調査へ向かったベラスコ将軍が次に現れたときには怪物の群れを率いていたらしい。ベラスコ将軍変貌の理由を調べるべく城塞遺跡へと向かうアッシュ達の目に、怪物に追われる3人の姿が飛び込んだ。

襲われていたのはベラスコ将軍を主とするドルメン一行であった。

ドルメン・ガラン
ベラスコ将軍の副官であった男で、生粋の武人。実直な性格で、部下からの信用も厚い。共に闘ってきた同志の、また、苦楽をともにしてきた上官の豹変ぶりに、動揺を隠せないようだ。

アモン・ミゲル
ドルメンの部下。生真面目だが、やや気弱なところもある新米兵。同じドルメンの部下であるサリア・ラーナに気があるのだが、もう一つ相手にしてもらえない。

サリナ・ラーナ
アモンと同じく新米兵で、従軍しつつ理想の恋人を探している。明るく、あっけらかんとしている性格だが、現実主義のしっかり者。アモンの子供っぽいところに物足りなさを感じている。

ベラスコ将軍率いる調査団の目的とは
彼らの目的は城塞遺跡の調査であった。その程度のことで軍の精鋭部隊を派遣するのは不自然だが、実は、その遺跡が「トロアの方舟」であることを示す石板が見つかったからなのだ。

ルーの丘
BATTLE9

ベラスコ将軍の直属の部下であるドルメンら3人から将軍が怪物と化してしまった事実を聞いたアッシュ達は、真相を究明するべく城塞遺跡へと足を運んだ。しかし、その道中に待ち受けていたのは、ベラスコス将軍が放った怪物達であった。

リーンの無茶な闘い方をキースが注意する。彼は3年ほど前、目の前で彼女を亡くしているからだ。

城塞遺跡
BATTLE10

ようやく城塞遺跡へたどり着いた一行の目前に、新たなる壁がそびえ立った。それは殺意に溢れる怪物と、昇降機という(シーソーのような原理で上下する床板)仕掛けの2枚壁である。ベラスコ将軍を乱心させた原因がこの先にあるのか!?

やはり最悪の結果が待ち受けていた。娘であるエリナの言葉すら届かない。

一本の矢が正気に戻った将軍を貫いた!

捕らわれた将軍を救うべく皆の意志が1つに。

城塞遺跡
BATTLE11

襲いかかってくるベラスコ将軍に対し、やむを得ず剣を抜いたアッシュ達だが、激戦の末、彼を正気に戻すことができた。負傷したものの一命を取り留めた将軍に、エリナは再び、父として呼び掛ける。しかし、その感動は一瞬にして……。

やはり罠だった
タイミング良く現れたクリムゾンと改革派議員のドルフ。ドルフはベラスコ将軍をクーデターの首謀者として連行する。魔石による将軍の乱心も、ドルフによって作られた筋書きの1つのようだ。

クーデターの首謀者として捕らわれてしまったベラスコ将軍を救ったアッシュ達の前に、ヘルとドルフが現れる。ベラスコ将軍の失脚は、ドルフの巧妙な策略によって行われたのだ。ベラスコは体内に残っていた魔力を解放し、今再び、正義のために魔人と化した!

城塞遺跡
BATTLE12

アッシュは国への忠誠心と正義感が交差する中、偽罪で捕らわれたベラスコ将軍を救うことを決心した。イシュタリア国家への謀反となるその行為をひとりで背負おうとしていた彼の前に、同じ志を持つ同士達が集う。向かうべき道はひとつだった。

警備犬を一掃した彼らは速やかに将軍らのもとへたどり着く。

脱出した一行の前に現れたドルフ。これも罠だったようだ。

第3章へ突入!

III Rebellion 明日への脱出

恐怖が支配する暗黒時代の再来

第3章進行チャート

嘆きの台地（バトル13） → さい果ての町 → 嘆きの台地〔バトル14〕 → テスタ村（バトル15） → バジルの関所（バトル16） → リド街道（バトル17） → 要塞刑務所（バトル18） → 要塞刑務所（バトル19）

時空の歪みへ

アッシュ達を殺そうとするドルフに、ベラスコ将軍は魔石の力で対抗した。しかし、その衝撃はアッシュ達を……。

アッシュ達が失踪した後、事件は警備兵団内の一部過激派による、ベラスコ将軍暗殺事件として公表され、真相は闇に葬られた。

国家的英雄がテロの凶弾に倒れたというニュースは社会に大きな影響を与え、世論は警備兵団を擁する護民町を攻撃。ヘルの政敵ロナルド・カースロンを更迭するに至る。

一方、自ら軍を率いて現場に乗り込み、速やかにテロリストを鎮圧した国防省長官ヘル・シュバイツの手腕は高く評価され、翌日の選挙に圧勝して国家元首に就任する。

さらにヘルは、今日の危機的社会状況を打破するためと称して、特時大権を議会に要請。ひとたびこれを手に入れると、徐々に独裁者の素顔を現した……。議会の永久解散、秘密警察創設、特権階級の成立…。そして遂に、帝国主義を復活させると、自ら神聖不可侵なるイシュタリア皇帝の座につくと宣言する。

事態の深刻さに気づいた人々は各地で反皇帝運動を起こすが、クリムゾン部隊を核とする強固な支配体制を完成させていたヘルは、易々とこれを圧殺。暗黒時代の再来であった…。

嘆きの台地

BATTLE13

時空の歪みに飲み込まれたアッシュ、ラドー、サリアの3人は、見知らぬ地に落とされ、そこで容態が急変したベラスコ将軍は、望みをアッシュに託して安らかな眠りにつく。一行が気づくとゴースト達に取り囲まれていた。

最期まで魔石のことを気にしているベラスコ将軍。嘆きの台地に埋葬。

さい果ての町

一行はサムデラと名乗る魔術師風の男に出会う。この地で唯一の町が南の方角にあると聞き、そこへと向かった。時空の狭間に飲み込まれたもので構成される町並みには様々な建築様式が見受けられ、不思議な空間を作り上げている。

嘆きの台地

BATTLE14

ヘル・シュバイツの魔石による野望遂行を阻止すべくアッシュ達の動向に感心したサムデラは、元の世界への戻り方を教えてくれた。それによると、落ちてきた時空の歪みに再び入ればいいらしい。そのためにサムデラは特殊な魔方陣を描き、魔力を上げるための魔法塔を建てて準備を整えるが…。

同じ時空に通じる歪みを発生させて戻るという策。

魔法塔に集まる魔力に群がるゴースト。ここで塔を破壊されてしまってはマズイぞ。

ヘル・シュバイツ

タカ派で知られる国防省長官。多発するテロなどの鎮圧にあたる特殊部隊クリムゾンを創設。治安維持の名のもとに弱者を切り捨てる政策には批判の声も多いがそれ以上にシンパも多い。

ドルフ・クワイヤー

ネーム不正や汚職が横行するイシュタリアの議会において、清新な改革派として注目を集めている若手議員。アッシュ達に行方不明となったベラスコ将軍の捜索を依頼する。

ケイン・シュバイツ

ヘル・シュバイツの息子で、ヘルの創設した特別治安維持部隊「クリムゾン」のリーダー。エリート意識が強く、反体制組織に徹底的な弾圧を加える冷酷な面を持つ。アッシュのライバル的存在でもある。

サムデラルース

伝説的な大魔導士だが、破門した弟子の罠にかかり、かつての魔力を失ってしまった。頑固で口が悪く、辛辣な発言が多いが、真実を見抜く洞察力を持っている。

テスタ村
BATTLE15

嘆きの台地、ベラスコ将軍の墓のそばに発生した時空の歪み。一行は元の世界に戻るべく、その歪みへと飛び込んだ。

無事に元の世界へと戻ることができたアッシュ達の前に、帝国軍によって包囲されているホセ達の姿があった。どうやら彼らは反逆者として帝国軍に詰め寄られているらしい。

お調子者のホセが苦しんでいるということは、相当追いつめられた状況に陥っているようだ。

3年!? なんと、時空の狭間に落ちてから元の世界では3年の月日が経過していたのだ。

帝国軍人ズー・ガッハ

彼は第1章に登場したケチな山賊。アッシュ達の力の前に命乞いをしていたようなチンケな男が、今やなんと帝国軍の軍人として働いていた。帝国軍は兵力増強のために多くの犯罪者を軍人として迎え入れているようだ。こんな山賊までをも……。

バジルの関所
BATTLE16

窮地に立たされていたホセ達を救い再会を喜び合うが、この3年間のヘル・シュバイツの動向を聞く。反帝勢力をひとつにまとめようと考えたアッシュは、まず、無実の人々を解放すべく、難攻不落の要塞刑務所の襲撃を決断した。

その頃帝国軍では、魔石研究についての発表が行われていた。その力の全貌が明らかに!?

リーンの気持ち

ドルフの指示によってアッシュ達の行動をドルフに報告していたリーン。しかし、彼女の心境は、彼女の安否を親身になって心配してくれたキースの存在により、揺れ動いていた。

リド街道
BATTLE17

要塞刑務所まであと一歩というところで、帝国の偵察隊と出くわしてしまう。偵察隊と言えども、それを指揮するのは、あのクリムゾンのリーダーの1人であるランドーであった。アッシュ達は森へ隠れ、偵察隊の全滅を狙い、待ち伏せをする。1人でも逃げられると作戦は失敗だ。

4人いるクリムゾンリーダーの1人ランドーと遭遇。誰一人と逃すな!

裁定の炎……魔石とは!?

命尽きようとするときでさえ、魔石を気にしていたベラスコ将軍…。ヘル・シュバイツらが必死に探すその魔石は一体、どんな力を秘めているのか。魔石とは、人類が手にし得る究極の力「裁定の炎」であり、一夜にして古代帝国を滅ぼし、世界を破壊の淵へ追いやった禁断の力を持つという。帝国軍は、この裁定の炎が帝国の象徴するにふさわしいと考え、その力を発揮するために必要な「王家の指輪」を探し始めたのだ。

次々に悪なる野望を達成してきたヘル・シュバイツの最終目的が、この裁定の炎を得ることにあるようだ。

ゲニウスシュタインホフ

機械工房の親方で、飛兵の機械翼を発明した人物。革新と発展を旨としている。保守的な幼なじみのホルクスとはケンカ友達であり、顔を合わすと口論となる。

要塞刑務所
BATTLE18

その頃、要塞刑務所内に捕らわれているキース達の処刑が決められていた。責任を感じたのか、リーンはキース達を牢から出す。キースはアモンとエリナを連れ、脱獄を図る。

ドルフは裏切れないが、誠意を見せる。

要塞刑務所
BATTLE19

牢から抜け、ガードアーマーの守るフロアを切り抜けたキース達は、ついに外の空気を吸うことができた。しかし、そこには要塞刑務所の所長であるダムドスが待ち受けている。難攻不落と言われている要塞刑務所の実力者であるダムドスとの対決。キースの運命は!?

最後の最後で一番厄介な相手と出くわす。

神の加護か、ちょうどアッシュ達が現れる。刑務所からの脱出の可能性も見えてきた!

III
Rebellion
明日への脱出
完
END

打倒帝国の反抗勢力が奮い立つ!

時空の狭間に飲まれて3年の月日が経った今、捕らわれの身となっていた仲間とも再会し、難攻不落と言われていた刑務所をも陥落した。恐怖が支配する世界に光が射し込む。アッシュ達と帝国勢力の逆転劇が今始まる!?

第4章へ続く!

新なアクションをお供に、あのコットンが帰ってきた！

いっくぽ〜ん!!

CREDITS 3

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

COMING SOON SOFT

完成度 95%

●サクセス●12月4日発売予定
●5,800円
●シューティング
●2人まで同時プレイ可能

メーカーから一言

もうすぐでUPです(ふーっ)。開発スタッフは大好きなバーチャもやらずに寝食なく？最後の追い込みをしています。いろんな遊び方ができる楽しいゲームになりました。自分なりの遊び方を見つけてください。

(営業企画／もうすぐ31歳ベトナム料理@)

前作から6年。最近アーケードで稼働を開始した「コットン2」が早くもサターンに。食欲魔人コットンとおてんば魔法使いアプリが繰り広げるドタバタシューティングを紹介！

ウィロー求めて、デコボココンビが空をゆく！

ストーリー

前回の冒険の舞台、妖精の国フィラメントのはるか南に位置するパンプキン王国。国宝の「水ウィロー」の魔力により、人々は、平和な日々を送っていました。

そんなある日、王室一のおてんば娘「アプリ」が「水ウィロー」の魔力を使って自分の望みをかなえようと、お城のみんなが寝静まった夜、こっそりとお城から「水ウィロー」を持ち出してしまったのです。

誰にも見つからず、お城から持ち出したその時、突然のつむじ風に巻き込まれ、「水ウィロー」と一緒に町外れの森まで飛ばされしまいました。

しばらくしてアプリが気がつくと、手元にあったはずの大事な「ウィロー」がどこにも見あたりません。アプリは慌ててあたりを探し始めました。と、その時……。

登場キャラクター

COTTON

本名はナタ・デ・コットン。年齢不詳だが、精神年齢は5歳くらい？ウィローが大好きでウィローのためなら正義も悪も見さかいなし。色気より食い気のワガママさがまた魅力だったりする！

NEEDLE

代々王家に使える精霊で、アプリの帽子に取り憑く49代目のお目付役。ちょっと小うるさいが、家族思いの3児のパパ。

SILK

妖精の国フィラメントの妖精。前作でコットンに助けを求めてしまったため、それからこき使われている、ものすごくツイてない18歳。性格はいたってまじめ。

APPLI

本名はアプリ・ケ・パンプキン。パンプキン王国の第3王女ながら王室一の魔法使いで、気が強く自信過剰な13歳。どうやら、密かな野望を秘めているようだが……。

ウィロー探しに出かける前に

まずは基本操作を覚えよう

前作のシステムの良いところを踏襲し、新たなシステムをふんだんに追加して登場した「コットン2」。ショットのパワーアップは前作と同じくレベル制を採用しているが、今回はショットに属性がついたり、物をつかむ"キャッチ"などの新要素が加わり、ただ撃ちまくるだけではなく、戦略性が求められるようになったのだ。追加されたアクションを使いこなし、パンプキン王国から失われた「水ウィロー」探しに出かけよう。

ショット

ショットには3つの属性があり、クリスタルを取ることによって属性を変えることができる。炎は連射力があり、氷は障害物にあたると跳ね返り、風は敵を追尾し障害物を抜けるという特性を持っている。それぞれ一長一短があるので、各ステージに合った攻撃を選ぼう。また、ショットにはレベルがあり、クリスタルや泡ウィローなどを取ってレベルを上げることで、強力なショットが撃てるようになる。

LV1

レベルが低いとちょっと貧弱。早めにレベルアップしよう。

LV5

レベルが上がればコマンドショットにも引けを取らない威力。

キャッチ

「コットン2」の大きな特徴の1つがここで説明する"キャッチ"だ。この"キャッチ"は何でもつかむことができ、なんとボスや、やられてしまった味方までもつかむことができるぞ。キャッチした後に、キャッチボタンかショットボタンを押すことによって、キャッチした物を投げつけることもできる。また、もう一度キャッチボタンを押し、そのまま押し続けることで、つかんだ物を持ち直せる。持ち直すことで持った物をその場におくこともできるぞ。これは後々重要なアクションになるのだ。

こんな物まで　つかめる！

一面にて。ボスの武器を奪って攻撃！　なんてこともできるぞ。試しにいろいろなものをつかんでみよう。

魔　法

ショットと同じく、持っている封魔石によって3種類の魔法が使用可能だ。火の封魔石を持っていると前方一点集中の火竜、氷だと射程の広いつらら、風だと画面を覆うほどの竜巻の魔法が放てる。封魔石は3つまでストックでき、封魔石を持っていない時にボタンを押しても魔法は撃てないが、その代わりにボムを撃つことができる。

封魔石を1つ消費して強力な魔法で攻撃だ。

重ねると大きくなるボム。破壊力も絶大だ。

パワーアップに欠かせない クリスタル

ノーマルショットで敵を倒すと現れるクリスタル。ショットを当てるとクリスタルの色が変化して、炎、氷、風それぞれの魔封石になる。この魔封石を取ると、現在のショットの属性が変化し、魔法を1個ストックできる。

色	効果
黄	経験値 得点
赤	ショット：炎 魔　法：火竜
青	ショット：氷 魔　法：つらら
緑	ショット：風 魔　法：竜巻

経験値GET

多彩なアクションをマスターしよう

「コットン2」をやるなら覚えておかなくてはならない封印や連爆。難しそうなものもあるが、どのアクションもコツをつかんでしまえば簡単だぞ。

まずは コマンドショット

封印

連爆！

さらに追い打ち

ライフ回復

コマンドショット

格闘ゲームのような入力をすることで撃てる強力で特別なショット、それがコマンドショットだ。コマンドショットは普通のショットよりも攻撃力があり、ショットのレベルが低くても、それなりの強さを持っている。そして何より敵を封印するという効果が重要なポイントだ。コマンドショットには4種類あり、範囲は狭いが前方に対して威力の大きい"トルネードショット"、前方の広い範囲を攻撃できる"ワイドショット"、画面上方向に対して広範囲に攻撃できる"サイドショット(上)"、画面下方向に対して広範囲に攻撃できる"サイドショット(下)"がある。前述の"ボム"もコマンドで撃つことができるぞ。コマンドについては、続報で紹介していくぞ。

封　印

封印とは、敵を魔法の玉で閉じこめてしまうことだ。敵を封印するには、コマンドショットを当てるか、封魔石を投げて当てればいい。そしてさらに封印した敵を連爆や追い打ちしたり、キャッチでつかんだり、投げ飛ばしたりすることもできるぞ。封印した時のショットの属性によって、封印された玉の動きや壊れ方も変わる。炎の属性では上に跳ねやすく、地面に落ち、跳ねた後に壊れ、氷の属性では下に落ちようとするスピードが速く、地面に落ちると滑るように移動した後に壊れる。そして、風の属性だとふわふわと画面上空に上昇していき、障害物などに当たり、しばらくすると壊れてしまう。このように、その属性によってかなりの差があるのだ。

連爆&追い打ち

コマンドショットで敵を封印してから起こせる壮快感バツグンの連爆。封印した敵を別の敵にぶつけると、その敵を巻き込むように爆発していく、それを連爆と呼ぶのだ。この連爆は1CHAIN、2CHAIN…と表示されるのでどれだけ連爆したかひとめでわかるぞ。この連爆を狭いところで起こせば、敵を一掃してくれるので、ピンチを脱出するのにもいい。連爆をドンドン起こしていくと封印が壊れたときに巨大な泡ウィローが出てくるぞ。

泡ウィロー

泡ウィローには、経験値を稼げるウィローとライフ回復できるウィローがある。たくさん連爆を起こしてCHAIN数を稼げば、巨大な泡ウィローが現れて、かなりの経験値と得点をもらえるのだ。ライフ回復の泡ウィローも、HIT数を稼げば稼ぐほどより大きくライフを回復できるウィローが出現する。

封印した敵にショットを続けてあてていくと1HIT、2HIT…というようにHIT数の表示が増えていく、これが追い打ちだ。ドンドン追い打ちをしていくと点数がアップしていくぞ。しかも追い打ちをすることによってライフを回復する泡ウィローを作ることができるのだ。余裕がある時は、ちょくちょく追い打ちをして泡ウィローを作るといいかもしれない。

Culdcept™
カルドセプト

完成度 **100%**

●大宮ソフト
●10月30日発売予定
●5,800円●1～4人プレイ可
●全年齢推奨

COMING SOON SOFT

メーカーから一言
たいへんだった開発も、やっと一息。これでやっとカルドセプトをゆっくり（1ユーザーとして？）プレイできます。そうなると、楽しみなのが他の人との対戦プレイ。各雑誌社さんでもはまってくださった人多数とのこと。今から腕がなるぜ！　（大宮ソフト・鈴木）

発売まであとわずか……前半ステージをチエックせよ！

10月30日の発売を控えて、誌面でのステージ紹介も佳境に入ってきた。今回紹介するステージでは、今までとは一味も二味も違ったセプターが登場する。

極寒の村ケルダー

■水地形の多いMAP

小さな円形の地形が3つ、クローバーのようにつながっているMAP。1つの円形地形ごとにエリアが分かれている。全体的に水地形が多く、ブックに水属性クリーチャーを多めに入れておくとよい。対戦相手はミランダという少女1人だが、今までの相手と違い土地やクリーチャーに呪いのスペルをかけてくるやっかいな性格だ。

村人をすべて氷付けにしてしまったミランダ。

助けたいのはやまやまだが、ミランダはかなり強い。

■初登場「聖堂」で買える「護符」とは

ストーリーモードで初登場する「聖堂」。ここでは「護符」というものが買える。これは各エリアごとの地形別に分けて買う「株券」のようなもので、自分が買った「護符」の地形が値上がりすれば、自動的に「護符」も値上がりしていく。上手く売り買いすれば、多少だが儲けが期待できるのだ。「護符」の価値が上がれば、総魔力も増えるぞ。

各エリアにある地形ごとに護符は購入できる。値上がりを見越して先行投資しよう。

ミランダ

黙々と編み物を続ける少女

防御重視で働く

幼い頃から編み物を始め、いつしか大人たちにも不気味がられてしまったミランダ。編んでいる絵柄は彼女の夢見る「編み物帝国」の野望が描かれている。

ブックには水属性と無属性クリーチャーしかいない。

■継続性のあるスペルを多用してくる

ミランダは戦いを好まない代わりに、相手の領地に対する嫌がらせをしてくる。領地のレベルアップ禁止や、クリーチャーの特殊能力を封じるものなど長い目で見れば多大な損害を被むるものばかり。ただしこれらのスペルは領地にいるクリーチャーを手札のものと交換すれば効果は消えるぞ。

レベル上げ禁止は、総魔力を増やすには大きな障害。早いうちに対策を講じよう。

■ミランダは「水」地形にしか興味がない!

各エリアに必ずある水地形。対戦相手のミランダは、この水地形を中心に領地を広げる。特徴的なのが、水以外の地形にはほとんど水属性クリーチャーを配置しないこと。その他の地形には、無属性クリーチャーを配置してくる。水属性以外の土地にあまり執着しないので、そこを狙い撃つのも手だ。

こちらの領地に攻めてくることはあまりないので、その間土地のレベルを上げよう。

豊饒の地タリオ

1つの大きな輪を描く、形的には単純なMAP。しかし目を引くのはそこかしこにある無属性土地の多さだ。特に同じ属性の土地が連続して3つ以上は無いので、この無属性の土地を生かして「土地の連鎖」を作っていくのが重要な攻略法だ。「ほこら」や「聖堂」もあり、プレイし甲斐のある楽しいMAP。ライバル「ゼネス」の乱入で、3人プレイとなる。

普通なら300Gかかる属性変更が、100Gでできるぞ。

この2つ並びの無属性土地をどう使うかが鍵だ。

オライリーとデラネシア草

元はまじめな農夫だったが……

畑で拾った不思議な種。いつしかその種は彼の体を乗っ取り、オライリーの思考はこの「デラネシア」を世界に広げることで占められていた。

彼の野望を阻止しないと、世界中にこの花が広がってしまう！

農夫だけに、ブックの中身は「地」属性が多い。

■このMAP、真の敵はゼネスか!?

ゼネスの乱入で、3人プレイとなるこのMAP。しかしオライリーはこれといった特徴のある動きはしてこない。勝てる見込みのない相手に戦いを挑んだり、アイテムを使ってこなかったりとあまり戦略的とはいえないのだ。その代わりゼネスがパワーアップしている。的確な領地確保と、タイミングのよいレベルアップなど戦略に無駄がない。うかうかしていると、ゼネスにトップを走られてしまうぞ。

再び登場のライバルゼネス。ちょっとしつこい?

ブックの中身も、各属性バランスが取れている。

「地」属性に有効なカードは?

「地」属性に強いといっても、クリーチャーが主だ。またエリア内の地属性クリーチャーすべてにダメージを与える呪文などもある。

「G・アメーバ」は安上がりで特殊能力にも優れている。

後半面はスペルの重要性が増してくる

この面以降、CPUは直接プレイヤーや土地にスペルをかけてくることが多い。そのためにも解呪系の呪文をブックに入れておきたい。

土地にかけられた呪文を解呪するものもある。

THE LOST WORLD
JURASSIC PARK™

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●セガ●10月23日発売予定
●アクション●5,800円
●1人プレイのみ
●全年齢推奨

メーカーから一言
このゲームは、登場キャラ全てが3Dでできていますので、動きはまるで本物のよう(って本物見たことはないですけど)で必見です。特にコンピーの避け(地面でゴロゴロ)はかわいすぎ。T・レックスに喰われる人間のジタバタも何ともいえません。(開発推進部・奥成)

いよいよ発売目前となった「ロスト・ワールド　ジュラシック・パーク」。今回は前回に引き続きレベル紹介をするとともに、新たに判明したホットな情報をお送りしていこう。

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

最終レベルの正体と共に明かされる物語の展開

今までに何回かお伝えしてきた「ロスト・ワールド」情報だけど、ここにきてついにゲームの全貌が明らかになってきたぞ。特に一番気になっていたはずのレベルについても判明したので早速発表だ。

前回では4＋αとしかわからなかったレベル数だが、全レベル数は5と判明。予想よりは少ない感じがするけども、各レベルごとにあるステージ数は多いし、しかも分岐が存在するので1回のプレイでは全ステージをまわることはできないのだ。つまり何回でも遊べることができるというわけ。

そしてその最終レベルのプレイヤーキャラの正体は、映画でもおなじみの、古生物学者のサラ。彼女が行き着く先にはどんな謎が秘められているのか、それは実際にプレイしてその目で確認してみよう。

この画面は、各レベルをクリアするとメニューで選べるようになる「ギャラリーモード」。各レベルに対応したイラストやゲーム開発用の絵コンテなどが見られるようになるぞ。

サラ・レベルは、人間のキャンプにT・レックスが襲い掛かってくるところから始まる。他の人間を蹴散らし荒れ狂う恐竜の王者を目の当たりにして、この危機をどう乗り越える？

自キャラと共に変化する操作方法に注意せよ

恐竜の場合

ゲーム中で操作する恐竜たちの操作方法については、基本的に変わりはない。けれども各恐竜には、それぞれその恐竜の特徴を生かした特殊操作があるので、これらをうまく使っていくことがクリアへの道となっていくだろう。なお、恐竜たちは倒した敵をその場で食べることにより、いつでも体力の回復が可能となっているのが便利なところ。

倒した敵を食べて体力回復。T・レックスの場合は敵を倒さなくても、咥えた敵をそのまま食べてしまうこともできるぞ。

人間の場合

人間の操作方法は、上の恐竜とは全く変わり、武器やワイヤーをメインとしたものになってくる。なので、ゲーム中でコンピー・レベルからハンター・レベルに移った際には、この操作方法の変貌ぶりに戸惑うかもしれない。が、一番の注意点は体力回復。恐竜とは違って、道に落ちているアイテムでしか体力の回復はできないのだ。

このワイヤーの使い方が、人間を操作する上でのまさに命綱。敵から逃げたり普段は行けない所への移動にフル活用しよう。

後半の2レベルを公開

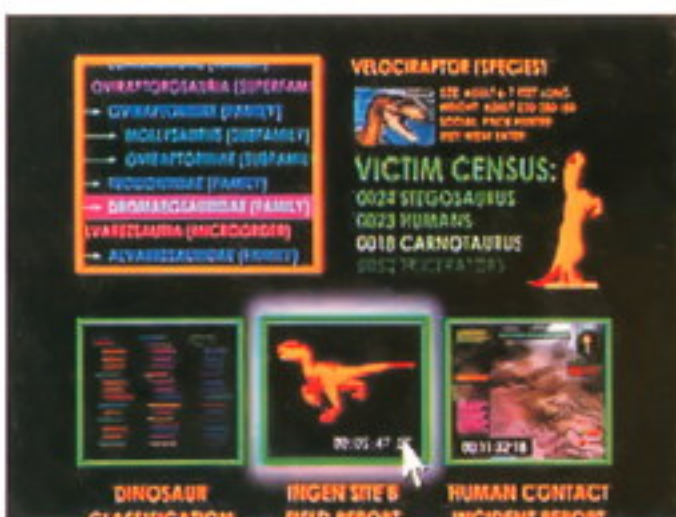
いよいよ「サイト・B」での戦いも中盤以降へと進んでいく。が、敵の攻撃も過酷さを増し、レベル自体の難易度は確実に上がってきている。ここではそんな後半の中から、要所といえる場所について解説していくぞ。

VELOCIRAPTOR LEVEL〔ラプター・レベル〕

ハンター・レベルをクリアすると、使用キャラは再び恐竜へと戻る。このラプターは普段は群れをなして行動する恐竜だが、ゲーム中では当然単体行動だ。しかもレベル開始とともにさっきまでの使用キャラであったハンターがいきなり襲ってきたり、インジェン社の看板が見えたりと、なにやら謎めいたゲーム展開となっていくぞ。

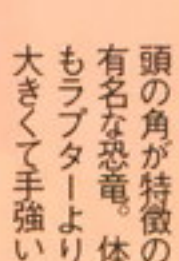
これはラプター・レベルの開始画面。今まで紹介した各レベルにもこのような画面があるが、その内容は確実に違っている。何か深い意味があるのか？

昔はジュラシック・パーク建設を目指し、そして今回はこのサイト・Bにハンターを送りこんできたインジェン社の看板を背景に、ラプターは進んでいく。

インジェン社の看板はいったい何を語るのか？

主な敵キャラ

ハンター
直前までの使用キャラ。当然武器を使って攻撃をしてくる。

ディノニクス
コンピー・レベルでは強敵だったが、ここではそう強くはない。

パキケファロサウルス
ハンター・レベルに引き続き登場。その頭突きには要注意だ。

トリケラトプス
頭の角が特徴の有名な恐竜。体もラプターより大きくて手強い。

ユーオプロケファルス
アルマジロのような可愛らしい見た目だが、実はかなりの強敵。

溶岩地帯でディノニクスと出会う。実際にプレイするとわかるが、コンピー・レベルの時よりも小さく見えるはず。これはラプター自体の体がコンピーより倍は大きいため。

木を伝って溶岩地帯を渡るラプター。当然落ちれば死は確実なので、慎重に進むこと。

TYRANNOSAURUS REX LEVEL〔T・レックス・レベル〕

舞台も人間のいる場所へと近づいていき、いよいよ物語のクライマックスを感じ取れるようになるT・レックスレベル。その巨体から繰りなすパワーをもって、すべての敵をなぎ払え！

主な敵キャラ

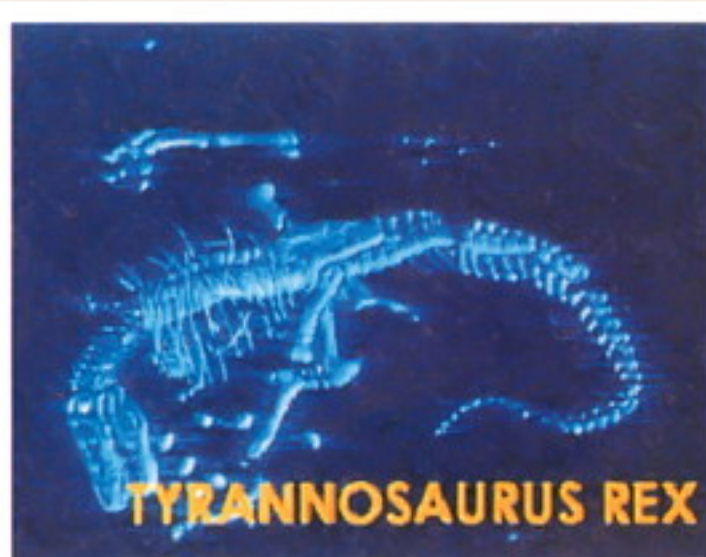
ラプター
さっきまでの使用キャラも、この面ではただの餌だ。

ステゴザウルス
動きは鈍いが、しっぽについているとげには要注意。

トリケラトプス
T・レックスにとってもその角は手強い存在となるぞ。

ハンター
レベル後半になると出現数が増えるのでやっかいだ。

アロサウルス
T・レックスと恐竜最強の座を争った程の強い敵。

TYRANNOSAURUS REX

直前の使用キャラ、ラプターが登場。T・レックスにとってはただのエサみたいなものなので、食べまくって体力回復してしまおう。

先ほどは溶岩地帯が行く手をさえぎったが、ここでは間欠泉がT・レックスの行く手をはばむ。当然触れればダメージを受けるので、注意したい。

人間は様々な武器を使って攻撃をするので、T・レックスといえどもダメージは避けられない。やられたらやり返すのが自然の掟、噛み付いて食ってしまうべし。

ついに人間のいる地帯に突入。人間は高いところに砦を作ってロケット弾などで攻撃を仕掛けてくる。こういう場合は頭突きで揺り落としてしまうこと。

そして舞台は最終レベルへと続いていく…

STAGE 5 CARTHAGE BACE[SECILIA ORBIT]—

スタート直後から隕石群の中を進むステージ5。小さな隕石に紛れるように、敵の小編隊が襲いかかってくる。その先には、セシリア星系第4惑星B環の内側に設置された軍事ステーションが立ちはだかる。造船ブロックや大型艦船係留用のドックが目に付くが、迎撃用兵器は中型のものが主体となっている。中盤に登場する、無人迎撃用ポッド“クレイジービット”が強敵。

カタパルト付近には大量の敵が配置され、R-GRAYを待ち受ける。まとめてロックすれば大量得点のチャンス。

筒状のベース後半部では、下降しながらの戦闘は、入れ代わり立ち代わり出現する敵の処理に追われる。

スタート直後の隕石群。大型のものはロックオンレーザーでも破壊できないので注意。敵の流れ弾にも気をつけたい。

BOSS GENSERIC

飛行＆高機動形態を持つ防衛兵器。大型レーザー砲×2、300mm機銃×1、ビーム砲×1、誘導レーザー砲×6と重武装を誇る。

飛行形態時はロックオンレーザーによる攻撃が可能。ガイセリックは光子魚雷（誘導式）を撃ってくる。

発売直前!! LAST STAGEまで一気に紹介!!

完成度 100%

●メディアクエスト●10月30日発売
●5,800円
●シューティングゲーム
●全年齢推奨●2人同時プレイあり

COMING SOON SOFT

メーカーから一言　サターンユーザーの皆様、大変お待たせいたしました。ついに「レイヤーセクションⅡ」が発売となります。画面、音楽ともにアーケードそのまま。オリジナル要素も満載！　またイベントの開催も決定!! 10月25日（東京）、26日（大阪）はソフマップに集合だ！

LAYER SECTION II™
レイヤーセクション2

ロックオンレーザーによるパズル的戦略を要求されるシューティングゲーム「レイヤーセクション」。その続編の発売がついに目前に迫ってきた!! そこで今回は、ひたすらショットで撃ちまくってもラチのあかない強敵が多く出現する、後半ステージの見どころを一気に紹介していこう。いかにロックオンレーザーを効率よく使っていくかがポイントになってくるぞ。

STAGE 6 ETRURIA[SECILIA]

セシリア星系の中心衛星の首都で、人口2,000万の大都市である。ひたすら続く雲海の上で、敵航空機部隊との激しい戦闘となる。中型、大型の機体が多く、圧倒的な火力で押してくるため、ロックオンの狙いすぎは死（＝被弾）を招く。

とにかく敵の数が多く、ていねいな機体操縦で弾を避けつつ撃破していくことがポイントとなる。機雷やレーザーに注意。

BOSS ALARIC

ガイセリック同様、飛行形態とロボット形態に変形することができる高機動兵器。また、汎用型無人兵器ビット×２を伴い、右手にはバスターランチャー、両肩にはマルチプルレーザー、左手に300mmハンドガンを装備するという重武装ぶり。攻撃パターンも多彩で、耐久力も高い。本作最強の機動兵器である。当然、破壊までかなりの長丁場になることは必至。

バスターランチャーを連発するアラリック。爆風が球状に広がり、非常に厄介。

飛行形態時には、低空から上昇タイプの６本のマルチプルレーザーを発射してくる。戦艦のものより飛来スピードはかなり高いため、隙間をぬうように回避することすら難しい。

無人兵器ビットは、連射のきく直線レーザーと誘導式ミサイルで正確にこちらを狙ってくる。アラリック本体と同時に攻撃されると逃げ場はすぐになくなってしまうので、登場時から速攻で倒してしまいたい相手だ。

STAGE 7 JUDA CENTRAL SYSTEM[SECILIA]

惑星セシリアの中核に位置するニューロネットワークシステム。要地だけに迎撃システムもかなりの戦力で、地上、空中にかなりの兵器が投入されている。

対空砲台も攻撃バリエーションが多彩。誘導レーザー、ミサイルなどで的確にR-GRAYを狙ってくる。ロックオンレーザーを活用せよ!!

汎用人型機動兵器ドレイクが２体同時に登場してくる。システムの重要性を裏づける守りの堅さといえるだろう。

BOSS SPARTACUS

ニューロネットワークの制御システムと、防御機構を兼ねた量子コンピュータユニットの集合体。レーザー砲台、機雷放出口、誘導レーザー発射口のほか、自走式対空砲を内蔵する、圧倒的火力を誇る要塞だ。

当然のように複数の攻撃を同時に行う。弱点は画面中央上の本体のみ。本体に密着すれば自走式対空砲の攻撃と誘導レーザーによる攻撃を回避できるのだが。そして戦いはいよいよ終盤へ……。

そして舞台はLAST STAGEへ……

Tactical Fighter

タクティカルファイター

彼女の拳に秘めたる力 引き出すのは キミだ！

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●メディアリング
●10月16日発売●6,800円
●育成シミュレーション
●全年齢推奨

メーカーから一言

美少女＋格闘というゲームが、いったいどんなものになるのか不安な気持ちもありましたが、『育成の結果を格闘に反映する』という当初の基本コンセプトを貫き、今までにない育成ゲームが完成しました。強くてかわいい瞳を育ててくださいね！

ギャルゲーファン、格ゲーファン、シミュレーションファン……。趣向の違うすべてのゲーマーが満足できる格闘少女育成シミュレーション、それが「タクティカルファイター」だ。プレイヤーは、15歳の少女のトレーナーになり、強く強く！　そしてかわいく育てるのが目的。さらに、あわよくばイイ関係に……なれるかどうかはあなた次第。制作は「ゼロヨンチャンプ」シリーズでおなじみのメディアリング。相変わらずのナイスなお笑いセンスは、今作品でもイベントやテキストの随所に光っているぞ。

「俺が師匠でキミは弟子だ」これが格闘少女育成ゲーム

明日のための第一歩！

ゲームの流れは、トレーニング、バイト、セミナー、入門（必殺技を修得できる）を組み合わせた1週間のスケジュールを実行することで進む。この修行の積み重ねで主人公「榊　瞳」をマッチョに育て、3年間以内に格闘技大会で優勝させるのが最終目標だ。ゲームの過程で変化するマルチエンディングで何度も楽しめるぞ。

スケジュール管理
トレーニングやセミナーにかかる出費を、アルバイトで補うのだ。

イベント
時折起こるイベントは、大幅な能力アップを期待できる。が、時には？

バトル
入門や大会は、格ゲー風の画面。必殺技のタイミングのみ命令できる。

◀瞳のライバル達

瞳は、パラメータやスケジュールによって、さまざまな人物と出会うイベントが発生する。一度のプレイで全員に会うこと難しい。そんなライバル達のボイスも冬馬由美をはじめとする豪華な声優陣によってキャスティングされている。声優ファンも注目なのだ。

▲榊 瞳

ある日、父の主催する道場「新進館」を乗っ取られ、父は監禁されてしまう。瞳は父を救出するため、元新進館の師範代「魁沼　直人」の教えを請う。素直な反面冷たくされるとすねたり、果てはグレたりする。（CV：今井　由香）

オレと瞳のうれしはずかし同棲日記

そして奇妙な同居生活が始まった…

武道の達人「魁沼直人」(プレイヤー) のもとに、彼を破門した新進館館長の娘「榊瞳」が現れる。話によると、新進館は謎の一派に乗っ取られたらしい。一派の主催する武道大会の優勝を目指すため直人を頼ってきたのだ。直人は、手を貸すことに承諾し同居生活は始まるのであった……。

師範代にまでなったが、ある事件で破門に……。

15歳の少女と2人暮らし。直人はマジメだ。たぶん。

1年目

俺のもとに来たからには女子供だからって容赦はしないぞ。まずは、少ない出費で足腰を鍛える「自転車」。バイトは筋力強化の「工事現場」だ。おいおい、バスタオル一丁でウロウロするたぁ、まだまだ子供だなぁ。

か～、ひ弱い、ひ弱い。今までの軟弱な生活を改めさせて、魂から格闘家に啓蒙してやる。俺に着いてこい！

2年目

何だそのポーズは（上の写真)、俺を挑発しているのか？（してないよ）そんな所にばっか肉をつけてないで腕につけろ、足につけろ！しかし、まあ、体はできてきたみたいだからそろそろ入門させるか。

格闘家たる者、必殺技の1つや2つないとな。よし入門（必殺技を修得できる）だ。

3年目

なんか、すっかり大人っぽくなって、俺はもう……。いかん、俺はお前にとってただのトレーナー。でも、とりあえずバカンスに行くか（やっぱ水着もいいなぁ)。ゆっくり体を休めて明日からまた修行だ。

ここまで鍛えりゃ、もう大会の優勝も夢じゃない。今年がラストチャンスだ。瞳、気を引き締めていくぞっ！

新たなスケジュールメニューを探せ

ゲームスタート時に選べるスケジュールメニューはごく一部。スケジュールやパラメータの状況によって発生するイベントで、新たなスケジュールメニューが選択可能になるのだ。たとえば、トレーニング「ジョギング」を何度も繰り返していると行きすがりのボクサーに勝負を挑まれる。バトルに勝つと、入門「ボクシング」が現れるぞ。

勝利すると、ボクシンジムを紹介される。

因縁をつけてきた男とケンカに……。

ポイント"こんだて"

格闘家たる者、栄養バランスにも気を配らなければならない。このゲームでは、スケジュールで毎日の食事のこんだてを決められるのだ。こんだて次第で、トレーニングによるパラメータの上昇度に変化が現れるぞ。

セミナーなど頭を使う日は、DHA豊富な魚料理。

激しいトレーニングの日には、タンパク質を中心に。

あの戦術級シミュレーションがさらにパワーアップして登場!!

銀河英雄伝説 PLUS

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●徳間書店●10月23日発売予定
●5,800円●シミュレーションゲーム
●全年齢推奨●1人プレイのみ

メーカーから一言

ファンの心にはそれぞれの銀英伝がある。と言われるほど、この作品の魅力は幅広いのです。ですからその期待を裏切らず、さらに期待以上の作品に仕上げることは開発チームとしては苦労であり、励みでもありました。前回果たせなかった数々の点を克服した今、我々は胸を張って言えます。銀河の歴史がまた1ページ！と。

人気小説・OVAをゲーム化した「銀河英雄伝説」のバージョンアップ版が登場。オープニングムービーを一新、声優によるセリフの挿入など、OVAと同じ人気主にゲーム中の演出や操作性に変更を加え、さらに遊びやすくなって帰ってきた。

今回は「PLUS」で追加された変更点を中心に、基本的なゲームの流れやシステムについて紹介していこう。

「PLUS」で変更されたポイントをチェック!!

「PLUS」での変更点は主に4つ。特に演出面での改良が大きいぞ。

I オープニングムービーを一新！より大迫力に!!

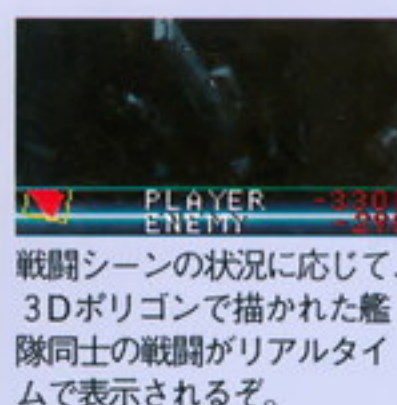
オープニングムービーが一新され、CGの美しさ、迫力を増して帰ってきた。この大迫力は一見の価値ありだ。

II イベントシーンが声による演出に！

前作では声優によるセリフはなかったが、「PLUS」ではOVAと同じ36名の人気声優のセリフを新たにアフレコ。

キャラクター同士の会話シーンでは、ほとんどの場面で声優のセリフが入るようになった。

III 戦闘シーンに戦艦の3D映像を挿入

戦闘シーンの状況に応じて、3Dポリゴンで描かれた艦隊同士の戦闘がリアルタイムで表示されるぞ。

戦闘シーンのレイアウトが大幅変更。なんと画面の右上に、艦隊同士のバトルの様子が表示されるぞ。OVAでしか見れなかった迫力のバトルが、ポリゴンにより完全再現！

IV 4つのミニシナリオを追加

ゲーム本編とは別にミニシナリオを4つ追加。原作に詳しい人ならば、名前を聞いてピンとくるだろう。内容は戦術ゲームのみのシナリオから、150日の期間を設けた侵略作戦まで様々。ファンにはたまらない変更点だろう。

第4次ティアマト会戦

帝国領侵攻作戦

アスターテ会戦

リップシュタット戦役

「PLUS」からの人へ

ゲームの基本的な流れと戦術・戦略の両モードを紹介

本編は帝国と同盟軍のどちらかの陣営を選択することからスタートする。途中では原作に基づいた様々なイベントが発生するが、どちらの陣営を選ぶかで発生するイベントも異なっている。

ゲームは戦略ゲームと戦術ゲームの両モードから構成されており、これを交互にこなすこととなる。戦略ゲームは艦隊、補給物資、人材などの管理を行い、戦術ゲームでは敵軍の艦隊とのバトルを行う。ここで挙げた両モードについては、この後詳しく紹介するぞ。

イベントは原作に忠実。アニメーションによるムービーもあるぞ。

これはシェーンコップがイゼルローンに潜入しているところだね。

戦略モード

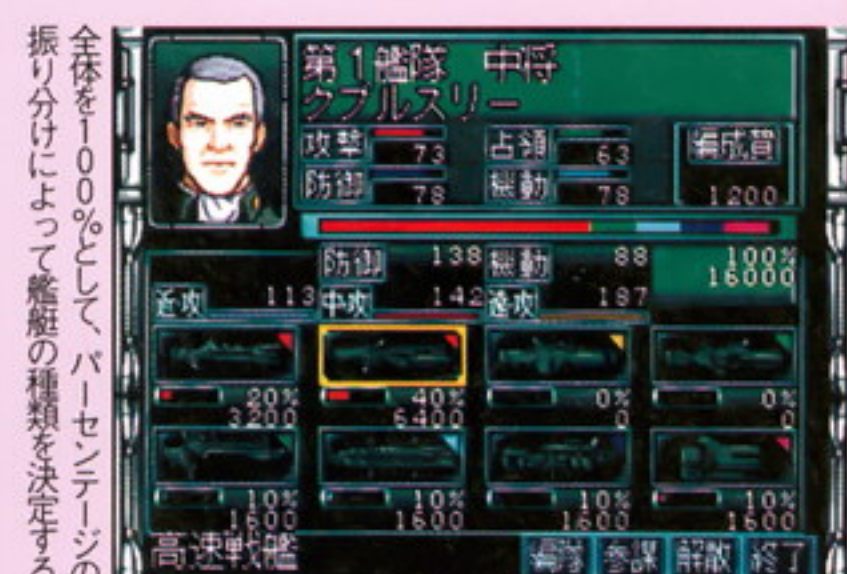
敵の首都星系の占領を目標に、自軍の態勢を万全のものとするのだ。

戦略ゲームで行える行動は艦隊の編成と移動、人材の登用、補給物資の確保、そして星系情報の確認である。艦隊の編成では待命中の人材を登用することで新たな艦隊を作ったり、船種の調整で艦隊の特徴付けなどを行うことも可能だ。次に補給物資の確保についてだが、これは各軍の首都星系とイゼルローン、フェザーンでのみ行うことが可能。ちなみに補給物資が切れてしまうと艦隊の戦力が激減する。また物資の補給は軍事費の支出を伴うので注意しよう。

これが星系の全マップ。敵軍の首都星系を占領すれば自軍の勝利となるぞ。

戦略ゲームでは全艦隊の詳細を把握することができる。情報も戦力の1つだぞ。

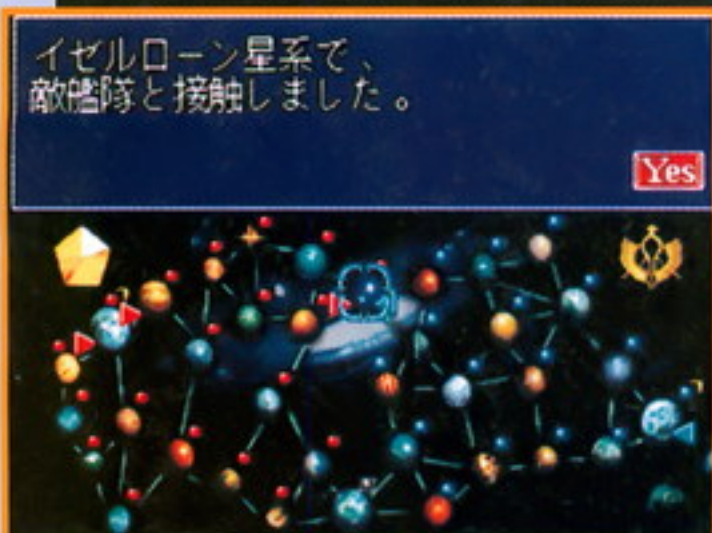
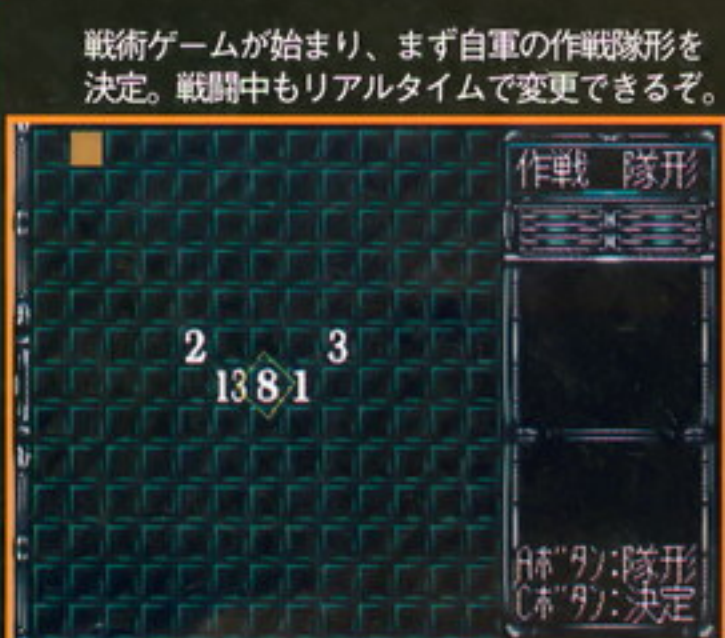
すべての基本は人材の登用と艦隊の編成

ここでは艦隊司令官や参謀の決定、船種の比率の決定を行うことができる。艦隊司令官の任命や参謀の決定は、彼らの能力が艦隊の強さに影響するので非常に重要。またこれらの人材の任命は、首都星系で待命中の人間を指名することができる。原作のファンの人なら、お気に入りのキャラクターだけで艦隊を編成するのもいいだろう。次に艦隊の編成だが、これは駆逐艦、高速戦艦といった船種の選択以外にも、陣形の設定を行うことができる。陣形の設定は方陣、横陣など、全6種類がある。艦隊の特徴に合わせた陣形にしよう。

全体を100%として、パーセンテージの振り分けによって艦艇の種類を決定する。

人材の登用は重要。有能な将校は積極的に参謀として登用し、時には新規の艦隊の司令官に任命するのもいいだろう。

戦戦モード

戦闘はすべてリアルタイム。その時々の判断が大事になってくるぞ。

戦術ゲームでは艦隊同士の戦闘を行い、敵軍の艦隊と同じ星系に入ると戦闘が始まる。時間がリアルタイムで進行し、どちらかの艦隊が戦闘不能になるか撤退するまで続けることとなるが、あらかじめ設定されている「単位時間」をオーバーしてしまうと一旦戦闘が中断されてしまう。また、星系ごとに障害物などが設置されているので深い戦略性が必要となる。ちなみに、敵軍の星系に進軍し、勝利することができれば、その星系を自分の支配下におくことができる。

敵軍のいる星系内に入ってしまうと遭遇したと見なされる。戦術ゲームのスタートだ。

戦術ゲームが始まり、まず自軍の作戦隊形を決定。戦闘中もリアルタイムで変更できるぞ。

リアルタイムで戦術を変えよう

戦術ゲームでは、指揮官としてリアルタイムに作戦を変更する必要がある。相手の陣形や数などに応じて自軍の陣形を変えるといった頭脳プレイが重要視されるのだ。プレイヤーが選択するコマンドとして使用回数が多く、かつ効果的なものは「移動」だろう。いかにして自軍を敵軍よりも有利な状況にするかが勝利へのカギになるからだ。もちろん、原作にあったような戦い方をするのも可能だ。

戦闘はリアルタイムであるうえに流動的。敵を翻弄するための行動もアリなのだ。

プレイヤーの用兵しだいで敵軍を包囲することも可能。すべてはキミの頭脳に委ねられる。

個別撃破も有効な手段。うまく囲んだら照準の艦隊を決定して一斉攻撃だ!

迫り来る巨大ボス!!

火星付近に突如出現した謎の惑星「オルガノ」。過度の機械化により食糧不足に陥った彼らオルガノ人は、緑あふれる地球を手に入れるため侵攻を開始。突然の襲来により、地球連合国艦隊は無残にも敗退した。

一計を案じた地球連合国艦隊は、小型戦闘機RG-74に、完成間もない追尾式レーザーを搭載。さらに、旧式であるRG-74の性能を補うため、補助ブースターを装着、対オルガノ戦へと出撃させることを決定した。地球存亡をかけた闘いの結末は……。

追尾レーザーで敵を撃て!

「ジーベクター」は3D視点のシューティングゲームである。プレイヤーはノーマルショットと追尾レーザー、2種類の武器を使い分け、敵を破壊。降り注ぐ敵弾をかい潜りながらステージクリアを目指す。フルポリゴンで構成されたステージや敵キャラにも注目だ。

敵の姿はオプション画面のビューアーでも確認できる。

G VECTOR

You are our last ... which is broug...

激空間疾走シューティング

COMING SOON SOFT

完成度 100%

●ソフトオフィス
●10月16日発売
●5,800円●3Dシューティング
●1人プレイ●全年齢推奨

メーカーから一言

白熱のバトル、驚異のスピード。真の3Dシューティングがついに登場! 弾避けに唸る! 稼ぎが熱い! うごめくモーフィングキャラ、合体変形、迫り来る巨大ボス! この血湧き肉躍る感覚をぜひ一度味わってください。(全国ベクラー協会 宮崎)

スコアアタックを熱くする独創的なシステム

追尾レーザー

シューティングゲームに欠かすことのできない要素「スコアアタック」。それをより熱くさせるのが、追尾レーザーで敵を破壊した際の得点システムだ。自機前方のカーソルで敵をロックオンすることで発射可能なこの武器は、一度により多く(最大8機)の敵を破壊するほど高得点が得られるようになっている。敵単体を倒した場合が200点ならば、2機同時で400点、3機なら800点と、倍々で加算されていくことになるのだ。

敵には倒したときの点数が、200点のタイプと300点のタイプが存在する。また、300点の敵をいつロックオンするかによって点数は異なる。具体的には、3機ロックオンしたうちの最初にロックした場合は「300×1＋200×2＋200×4＝1500」となるが、最後にロックオンした場合は「200×1＋200×2＋300×4＝1800」と300点もの点数差が出てしまう。8機同時に倒した場合では、組み合わせの違いで最大12700点という、大きな差となって表れる。つまり敵を連続で捕捉するだけでなく、どの順番で捕らえるかということも、高得点を目指すうえで重要になってくるのだ。

ロック番号		1	2	3	4	5	6	7	8
倍率		×1	×2	×4	×8	×16	×32	×64	×128
スコア	200	200	400	800	1600	3200	6400	12800	25600
スコア	300	300	600	1200	2400	4800	9600	19200	38400

封印システム

下の写真のように、画面上の自機を敵の上方に配置することで、敵は弾を撃てなくなる。それと同時に、スコアには50点が加算される。これが「封印システム」だ。

このシステムをうまく活用することで、敵の攻撃を未然に防ぐと同時に、ハイスコアを狙うことも可能となる。ただし、封印が通用しない攻撃もあるので注意しよう。

多彩なステージを駆け抜けろ!!

用意されているステージは全部で6面。森林地帯や宇宙空間、そして敵惑星とバラエティーに富み、プレイヤーを飽きさせない。各ステージは、敵機が次々と出現する通常戦と、巨大ボスと1対1の対決となるボス戦で構成されている。自機RG-74には、3段階のシールドが装備されている。シールドは被弾することで1段階ずつ減っていき、ゼロになるとゲームオーバーとなってしまう。その際はコンティニューが可能だ。

通常戦

ザコ敵が次々登場。出現位置は決まっているので自分なりの攻略法を組み立てる楽しみがある。

ボス戦

右上のゲージがボスの耐久力。制限時間内にゼロにできないとボスは逃走。急いで破壊せよ!

ジーベクター

CTOR

w, you get into the fighter, and take off this place.
pe, the fates of the earth rest on your shoulders.
Your sally has began, but nobody knows,
the destruction or maintaining from the sally.

スコアアタックモードで高得点をマークせよ!!

ここまでで紹介した「スタンダードゲーム」でクリアしたステージを使用して、高得点にチャレンジする「スコアアタック」も用意されている。このモードでは、敵の弾を食らっても一定時間動けなくなるだけで、シールドが減ったりゲームオーバーになることはない。また、画面上には、現在取ったスコアの細かなデータが逐一表示され、高得点をたたき出すための手助けをしてくれる。ただし、面ごとのチャレンジなので、ボス戦が終わった時点でモードは終了だ。その際、スコアが上位5位以内に入ると、ネームエントリーが可能になる。スコアデータはメモリーに記録されるので、いつでもオプション画面で確認することができる。

数々のテクニックを駆使してハイスコアを狙うのだ。また、ボス戦ではパーツごとの得点が表示される。

STAGE 1

基地から発進したRG-74は、葉と葉の間からかすかに光が差し込むだけの、うっそうとした森の中を駆け抜けていく。森の中に忽然と現れた洞窟を抜けると、そこは両端を山に囲まれた渓谷。連続で現れる敵に照準を合わせ、高得点を狙おう。

そのあと海へと抜ければ、そこには巨大な蜘蛛の姿をした敵ボスが待っている。弱点の胴体を狙い撃て!

複数の脚をうごめかして攻撃する蜘蛛型ボス。脚のパーツを狙って得点アップ!

まさに海へと抜けんとしているところに敵編隊が出現。レーザーで一気に破壊せよ。

1st BOSS

STAGE 2

都市の上空から地上へと舞い降りれば、そこには四足歩行の敵メカが待ち受けている。画面後方から次々現れる敵中型戦闘機もろとも確実に破壊し、先へと進むのだ。はたして眼前に広がる海上で待つボスとは?

雲をつらぬいて現れたボスは超巨大爆撃機。機体下部の砲台から無数の弾を放つ。

ビルの狭間を高速で駆け抜けたあと、戦いの舞台は海上へと。敵戦闘機が上空から迫る!

2nd BOSS

STAGE 3

やがて戦場は重力の場を離れ、宇宙空間へと移る。通常戦で敵は出現せず、無数のアステロイドが飛び交うのみ。だが、その先に待つボスは凶悪にして強力だ。蛇のような巨体で、画面狭しと暴れまわる。そうかと思うと、ピタリと動きを止めては、自機に向けて弾を吐き出してくる。はたしてこの敵を撃破できるのだろうか!?

巨体をくねらせて突進するボス。変則的な動きにまどわされることなく、冷静に狙おう。自機の動きを止めるな!!

最初に登場するアステロイドは破壊可能。貴重な得点源なので撃ちもらさぬように。

3rd BOSS

SEGA SATURN SOFT COMPLETE GUIDE

発売後のセガサターンタイトルを攻略するこのコーナー。プレイの手助けに活用してほしい。

発売後のセガサターンソフトを攻略ガイド!!

あすか120%リミテッド BURNING Fest. LIMITED

●アスク講談社●発売中●5,800円●格闘アクション●全年齢推奨

今回は5人のキャラクター別 ストーリーモード攻略だ!

11人のキャラクターの中から1人を選び、メガファイトトーナメントの優勝を目指す（川崎忍のみ別目的）ストーリーモード。PS版の同モードにはアドベンチャー的要素が含まれていたが、サターン版ではそれを排除。純粋にキャラクターごとのストーリーを楽しめるようになっている。今回は、ストーリーモードとVSモードにおける3つの大まかな攻略パターンを挙げ、それを軸にキャラクター別のCPU攻略をしていく。飛鳥、久美、奈々、めぐみ、竜子の使い手は見逃せないぞ。

1 しゃがみ弱攻撃連打が効く!

対CPU戦で一番有効なパターンが、しゃがみ弱攻撃連打。相手を1回ダウンさせたら目前に近づき、起き上がりに合わせて連打が可能なしゃがみ弱攻撃を出しておこう。足元のガードがあまいCPUは食らってくれることが多い。

しゃがみ攻撃がヒットしたら連続技へ持っていこう。

2 軌道を変えたジャンプからの攻撃

ジャンプからの攻撃は、2D格闘の基本パターンの1つ。これは「あすか」でも同じ。2段ジャンプやハイジャンプ、ジャンプ中の軌道変更をフルに使ってCPUに攻め込もう。ガードされたらパターン①に移行すればOKだ。

ガードされたら、2段ジャンプで再度攻撃しよう。

3 ガードキャンセルに徹する

CPUが繰り出してくる対空系の技や多段ヒットする技を（多段技の最後か単発の技がベスト）ガードキャンセルし、反撃に転じる。CPUが強くなるモードの後半や、格闘ゲーム初心者、画面端に追い込まれた時に有効なパターンだ。

コマンドが↓↓+ボタンの必殺技が使いやすい。

化学部代表
本田 飛鳥

薬品を投げて相手を近寄らせるな

シリーズを通じて主人公をつとめる本田飛鳥。主人公らしく、移動スピードやジャンプ力、攻撃力やリーチの長さなど、どれをとっても平均的でバランスのとれたキャラクターになっている。格闘ゲーム初心者にも使いやすいだろう。必殺技も使いやすいのが揃っている。遠心破砕拳は真横に飛んでいく飛び道具で、弱と強でスピードが違う。フェノメノン・クラッシュは地面に叩きつけるタイプの飛び道具で、ダウンした相手の追い討ちにも使える。ケミカル・インパクトは対空系の多段ヒットする技。判定が強いのでガードキャンセルには使えるが、最後の1発は空中から相手を地面に叩き付けるために、ヒット後連続技を狙うのは難しい。最終奥技の2つは上記の飛び道具のパワーアップ版だ。

ストーリーモード対戦表

1人目	大久保 久美
2人目	鈴木 めぐみ
3人目	山崎 竜子
4人目	キャシィ・ワイルド
5人目	小和田 奈々
6人目	扇ヶ谷 鉄子
7人目	御手洗 清子
8人目	北条 虎美
9人目	豊田 可莉奈
10人目	新堂 環

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→各種必殺技

最後が遠心破砕拳で、相手が画面端の場合はBで拾って連続技に、自分が端の場合はダッシュ攻撃でさらにつなげられる。

STORYモード攻略

ジャンプ攻撃から地道に攻め込んでいくことがあすかの基本戦法。ジャンプ攻撃からしゃがみ弱攻撃へつないで、ヒットしたらそこから連続技へ持っていく。もう1つは飛び道具の連発モード。遠心破砕拳で間合いを離しつつ体力を削り、近づかれたらフェノメノン・クラッシュでダメージを与えていこう。

連続技の最後かCPUの技をガードした場合にはケミカル・インパクトだ。

6人目の相手は扇ヶ谷鉄子。あすかの師匠だけにその技も似たものが多い。

この技をチェック!

空中で方向キー前+Bの特殊技。真横に蹴りを繰り出す。ジャンプBの後につなげることができる。

VS CPU 飛鳥

CPUのあすかは難易度が低い場合はダッシュからの攻撃と、最終奥技を連発してくる。難易度が高いと、それに加えて投げからの連続技も入れてくる。

攻め込まれたらガードしてから反撃が安定。

新体操部代表
大久保　久美

ストーリーモード対戦表

1人目	豊田可莉奈
2人目	鈴木めぐみ
3人目	小和田奈々
4人目	キャシィ・ワイルド
5人目	北条虎美
6人目	山崎竜子
7人目	新堂環
8人目	御手洗清子
9人目	本田飛鳥

長い手足で攻め込める

大久保久美は、低い攻撃力を長いリーチで補って闘うキャラクターだ。手足の長さだけでもかなりだが、新体操で使う道具を使用してさらにリーチを長くしているのが特徴といえる。必殺技で一番使えるのはリボンカッター。多段ヒットし、判定も強いので対空としても連続技としても利用できる。スティックショットは飛び道具だが、出した後のスキが大きいので遠距離からの牽制や連続技のシメくらいにしか使いどころがない。スピニングスワンキックは地上版よりも、空中で出した方が攻めのバリエーションが増えるので利用できる。

STORYモード攻略

久美もジャンプからの攻撃がメイン戦法になる。斜め下に判定があり、2ヒットする強攻撃で跳び込むか、空中スピニングスワンキックで攻め込んでいくのがいい。ガードキャンセル狙いでいくならリボンカッターかリボンスライサーを使用する。連続技にもこの2つの技を組み込むといい。

ダッシュ攻撃に対しては空中スピニングスピンキックが有効だ。

前半戦の壁、キャシィ。連続技よりガードキャンセルに徹すること。

この技をチェック！

方向キー前+Bで出せる攻撃。中段判定なのでしゃがみ攻撃の後に使うと効果的だ。空中でヒットした場合は投げたボールがさらにヒットする。

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→方向キー前入れ強攻撃→各種必殺技

3枚目の写真の攻撃後は、どの必殺技につなげてもOK。ただ、スティックショットだけがタイミングをとる必要がある。投げからの連続技はタイミングよく立ち強攻撃を数回当て、ダッシュ攻撃、そして空中コンボまでつなげられる。

VS CPU　久美

やっかいなのはダッシュ攻撃からの連携とリボンカッター。バーニングゲージがMAXになるとリボンスライサーを連発する。これらを確実にガードして反撃すれば負けることはまずない。

最終奥技をガードすればこちらのゲージがたまる。反撃開始だ。

日舞研究会代表
小和田　奈々

ストーリーモード対戦表

1人目	本田飛鳥
2人目	大久保久美
3人目	豊田可莉奈
4人目	山崎竜子
5人目	御手洗清子
6人目	北条虎美
7人目	キャシィ・ワイルド
8人目	鈴木めぐみ
9人目	新堂環

短いリーチを必殺技でカバー

小和田奈々は全キャラクター中、1、2を争うほどリーチが短いキャラクターだ。比較的リーチの長い通常技は方向キー前入れの攻撃で、弱だと身体を前に押し出しながらの攻撃、強だと2段蹴りを繰り出す。必殺技もリーチの短さをカバーするものが揃っていて、裂龍波は相手を画面端まで弾き飛ばすことができる。牛若の舞は前進しつつ繰り出す技。判定も強く攻撃後のスキも少ないので奈々の持つ必殺技の中で一番使える技だ。飛び道具の風月扇は、強だと画面端まで届くが、弱だと届かずに旋回して戻ってくる。連射も可能だ。最終奥技の舞刀蒼炎陣は連続ヒット可能な壱がいい。

STORYモード攻略

奈々はジャンプ攻撃よりも必殺技を連発する戦法が有効だ。多少間合いが離れている時は弱・風月扇で牽制し、接近されたら裂龍波、もしくはガードキャンセル牛若の舞で攻撃する。ゲージがたまれば舞刀蒼炎陣。相手が地上なら壱、空中なら弐と使い分けよう。

ダッシュしてきた相手には弱・風月扇で対処。かなりの確率でヒットする。

この技をチェック！

空中戦はジャンプ中の制御がカギを握る。

ジャンプ攻撃、しゃがみ攻撃のリーチが短い奈々。ジャンプ中の空中制御を利用して攻撃すればこの問題は解決される。ハイジャンプや2段ジャンプの使い分けも有効だ。

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→裂龍波→風月扇
　　　　　　　　　　　└ダッシュ攻撃

自分が画面端の場合は裂龍波後、吹き飛んだ相手に強・風月扇がヒットする。相手が画面端に近い場合は、ダッシュ攻撃から弱攻撃、そして裂龍波が入る。画面端なら弱攻撃→裂龍波が数回入り、最終奥技も壱なら連続で入れられる。

VS CPU　奈々

CPUの奈々はダッシュからの攻撃を多用してくる。そして、しゃがみ攻撃→連続技を狙ってくるので、防御をかためてガードキャンセルで反撃しよう。

最終奥技にもガードキャンセルで対処しよう。

応援部代表
鈴木　めぐみ

素早い動きで短いリーチをフォロー

リーチの短いキャラクター、鈴木めぐみ。機動力に秀でているため、ダッシュからの攻撃や必殺技である程度は補える。しかし、攻撃力が低く、手数を多く攻めなければならない。攻撃の軸となる必殺技はボンボンアタック。ボンボンの戻りにも判定が残っているので、ヒット後に連続技を狙うこともできる。めぐみ・けりけりパンチは技の最後のスキが大きいので、ガードされたら反撃必至。単発では使わずに、連続技に組み込んで確実にヒットさせること。

STORYモード攻略

めぐみは中途半端な闘い方は御法度。攻めるときは攻め、守る時は守る。攻守のメリハリが重要なキャラといえる。攻めはジャンプ攻撃とフライングボンボンアタックのコンビネーションが有効だ。連続技より単発でダメージを与えていこう。攻め込まれたらボンボンアッパーでのガードキャンセルを狙うこと。

ダッシュ弱攻撃は多段ヒットする転がり。ガードされてもスキが少ない。

ダッシュしてくるCPUに有効な、フライングボンボンアタック。

ストーリーモード対戦表

1人目	大久保　久　美
2人目	本　田　飛　鳥
3人目	山　崎　竜　子
4人目	小和田　奈　々
5人目	御手洗　清　子
6人目	豊　田　可莉奈
7人目	新　堂　　環
8人目	キャシィ・ワイルド
9人目	北　条　虎　美

この技をチェック！

方向キー前＋Aで出せる技。通常のAの技とは違い、真横に攻撃を繰り出す。相手にジャンプ攻撃に対して使おう。

方向キー下＋Aの技。下方向に判定が強く、ヒットすると相手を地面に叩き付ける。低い位置で当てると着地後連続技が入る。

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→各種必殺技

しゃがみ強攻撃の後は、ボンボンアタックか、めぐみ・けりけりパンチが狙える。もしくは、ジャンプして連続技を当て、フライングボンボンアタックでシメるのもいいだろう。

VS CPU　めぐみ

ジャンプからの連続技はしっかりとガード。ゲージをためさせて最終奥技を出させ、こちらはそれをガード。最終奥技で返すパターンを使えば楽勝だ。

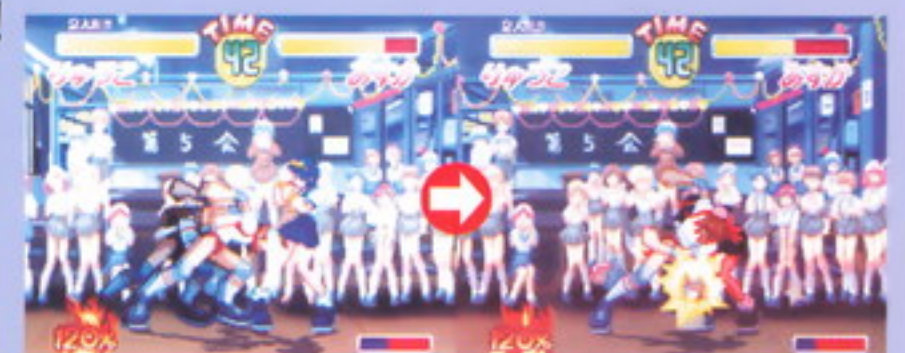
最終奥技をガードすれば勝利は見えたも同然。

バレー部代表
山崎　竜子

強力な必殺技で攻め込め

高い攻撃力を誇るが、移動スピードが遅い。通常技もスキが大きいので、連携でつないでいくこと。必殺技は使いやすく、攻撃力が高いものが揃っている。弱と強で軌道が異なる竜巻レシーブは、不意打ちや相手との間合いを詰める際など、さまざまな使い方ができる。しかし、技を出した後のスキが大きいので、連続技に組み込む方が無難だ。投げ技のクイックドライバーは、投げた後さらに連続技を狙うことができる。

この技をチェック！

空中でも出せる竜巻レシーブ。弱は真横、強は斜め下へ飛んでいく。特性は地上版と同じ。

最終奥技のハイパータックルは2段ヒットする技。この技は２発目がガードできないので利用価値は高い。近距離から通常技にキャンセルをかけた後に出したりすると有効だ。

STORYモード攻略

竜子の対CPU戦は簡単な部類に入る。狙うのはクイックドライバーのみ。CPUは投げられた後の立て直しをしないため、1回投げたら連続で4回決めることができる。5回以上は決まらないので、4回目以降はダッシュ攻撃かハイパータックルを決めよう。

対戦ではあまり使えないが、CPU戦では最重要の技。

ストーリーモード対戦表

1人目	大久保　久　美
2人目	鈴　木　めぐみ
3人目	小和田　奈　々
4人目	豊　田　可莉奈
5人目	キャシィ・ワイルド
6人目	本　田　飛　鳥
7人目	北　条　虎　美
8人目	御手洗　清　子
9人目	新　堂　　環

基本となる連続技

しゃがみ弱攻撃→しゃがみ強攻撃→各種必殺技

しゃがみ弱攻撃のリーチが短いので、いきなりしゃがみ強攻撃を出してもいい。また、しゃがみ強攻撃を方向キー斜め後ろ下＋強攻撃に変更して空中コンボへつなぐこともできる。

VS CPU　竜子

クイックドライバーとハイパータックルの連発がCPU竜子の特徴だ。クイックドライバーは食らったときに立て直しをしないと連続でくらってしまう。ハイパータックルは、ガード後に焦らず反撃していこう。

1発目をガードキャンセルダッシュでかわす。

DEAD OR ALIVE デッド オア アライブ

●テクモ●発売中(10月9日発売)●5,800円●対戦格闘●全年齢推奨●2人対戦プレイあり

各キャラ基本攻略など、対戦に役立つ情報を満載!!

デンジャーゾーンを利用したコンボ Part2!!

前回、空中コンボ～デンジャーゾーン～空中コンボというパターンを紹介したが、今回はある意味もっと狙いやすいデンジャーゾーンコンボを提案してみたい。投げ技、オフェンシブ・ホールド(以下OH)でも、デンジャーゾーンによる爆発を起こすことができるものがいくつかある。それで相手を浮かせることができれば、投げ技ダメージ十デンジャーゾーンダメージ十空中コンボダメージという、かなりお得なコンボが決められる、というわけだ。当然、受け身によって回避される心配もあるが、少ないチャンスをモノにしたい。

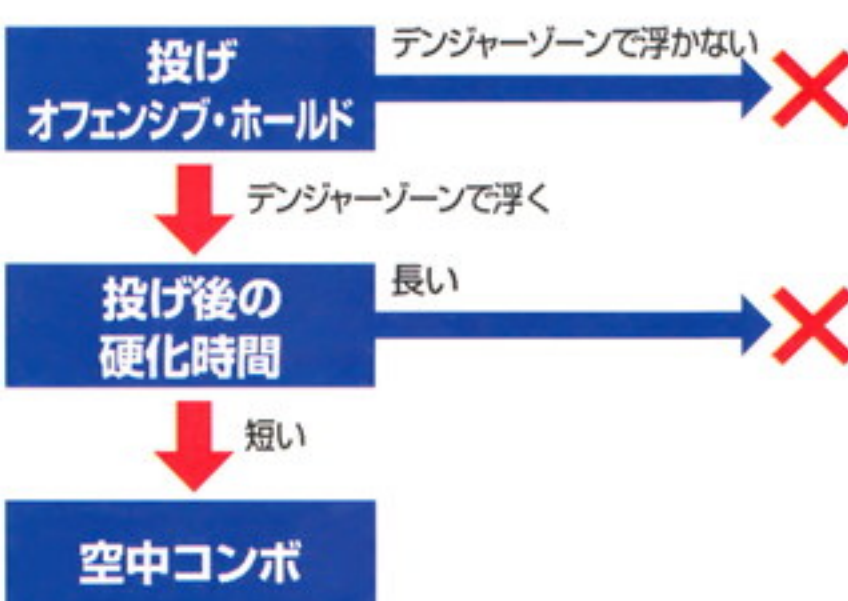
いくらお得とはいっても、デンジャーゾーンで浮いたあとの空中コンボにはダメージ補正がかかることも覚えておこう。

投げ、オフェンシブ・ホールドからのコンボフローチャート

投げ オフェンシブ・ホールド → デンジャーゾーンで浮かない → ×

↓ デンジャーゾーンで浮く

投げ後の硬化時間 → 長い → ×

↓ 短い

空中コンボ

空中コンボを決められるのは、デンジャーゾーンで浮き、さらに技後の硬化時間の短いものに限られるというわけだ。デンジャーゾーン上では、コンボを意識して戦いたい。

かすみ

虹掛け
霧幻刀～(裏天刃)連光天襲脚が入る。

冥土御輿
鷹爪脚を入れられる。

華厳円舞
(ダッシュ後)風牙～影疾が入る。

翼刈
鷹爪脚を入れられる。

茨落とし
鷹爪脚を入れられる。

霞返し
(バックダッシュ後)鷹爪脚が入る。

ゲン・フー

雲閉日月把
落下前に鶴子栽肩～鶴子栽肩。2回目の鶴子栽肩にディレイをうまくかけるといい。

心意把
鶴子栽肩を追い打ちで決められる。

撒腿
前掃腿～挑領～地撑掌(ダウン攻撃)。

猴形
鶴子栽肩を決められる。

猴搬枝(敵しゃがみ背後のみ)
懐抱頑石・双推把・双把が決められる。

リュウ・ハヤブサ

十字絡み
上段正拳突き～連刀撃～裏影狩旋脚。

首切り投げ
昇連弾～裏影狩旋脚が入る。

昇雷掌
連撃刀～昇竜脚～旋刃脚が入る。

隼蹴り
昇連弾～虎牙双弾が入る。

裏雷薙ぎ
昇竜脚～旋刃脚が入る。

雷刃
昇連弾～裏影狩旋脚or滅鬼薙ぎ蹴り。

レイ・ファン

倒撑猴
連環鉄踩(始動パンチは懶紮衣)などが入る。

野馬分鬃
抱頭推山・前招～鉄踩などが入る。

裡撑臂摔
連環前招(始動パンチは懶紮衣)～ダウン攻撃(震脚)までヒットする。

撒身捶
落双捶撃か確実にヒットする。

摟膝拗歩
落双捶撃か確実にヒットする。

金鶏独立
連環前招(始動パンチは懶紮衣)～ダウン攻撃(震脚)までヒットする。もっともダメージの高いコンボで、計131。

上歩靠
落双捶撃か確実にヒットする。

提手上勢
落双捶撃か確実にヒットする。

ザック

ワイルドスロー
フットスタンプが入る。

ゴッ・コウ・ティー・カウ
ヘブンスマッシュ～スピニングミドルキックが入る。

ネックハンティング
ガトリングニー～ローキックが入る。

ゴッ・コウ・ティー・カウは、相手をかなり遠くへ投げ飛ばすことができるので、デンジャーゾーンから離れていても、そこに追い込むためにも積極的に狙っていこう。

ティナ

ボディスラム
ヒップドロップが入る。

投げっぱなしジャーマンスープレックス
ヒップドロップが入る。

タックル～ジャイアントスイング
ヒップドロップが入る

ニースマッシュ
ダブルアッパー～ロースピンキックが入る。

ヘタに打撃技を狙うよりも、ヒップドロップ(大ダウン攻撃)を入れた方がダメージが大きいのを覚えておこう。

ジャン・リー

ヘルクラッシュ
スラストスピンキックが決まる。

空中コンボが豊富なジャン・リーだが意外にも投げ技やOHをデンジャーゾーンで決めてからのコンボはまったくない。しかも、このコンボもエンター・ザ・ドラゴンを追い打ちで決めたほうがダメージが高いというおまけ付き。ちなみに、ヘルドライブと肩車投げからも同じことが可能。ただし、エンター・ザ・ドラゴンは、その場から出したのでは、決まらないので注意が必要。

バイマン

ネックハンギングツリー
スマッシュフック～ヒールハンマーが入る。難易度も低く、即実戦投入できる技だ。

ディフェンシブ・ホールド後のかけ引きについて

ディフェンシブ・ホールドの分類

オフェンシブ・ホールドは、右のような分類の方法でいくつかのタイプに分けられる。相手の技属性によるものと、ディフェンシブ・ホールド発動後の効果によるものの2つ。特性を覚えよう。

使用キャラのDHそれぞれの特性を覚えておけば、とっさの時にも慌てることなく対処が可能。ここでミスするのはもったいない。

❶属性

- ○上中段パンチ／キック
- ○中段キック
- ○下段パンチ／キック

相手の繰り出す技によって、最大5つ（キャラによっては中段キック専用DHのないキャラもいる）のDHがある。一般的に、上中段攻撃に対してのDHは、技後の硬直差は下段DHに比べてやや短めであることが多い。ただし、ゲン・フーのように、どちらとも判断が付きにくいタイプもいる。

❷技後の効果

- ○崩し
- ○ダメージ
- ○受け流し

技後の効果は、3つのタイプがある。崩しの特性を持つものでも、ダメージがあるものもある。ダメージタイプは、相手がダウンするものが多い。受け流しは相手の技によるもので、特定の技にDHを仕掛けると、相手の背後に回りこむように動くのがこのタイプの大きな特徴である。

DH後のかけ引き

相手の攻撃にうまくDHを仕掛けた場合、その後の選択肢は、だいたい以下のようになる（相手がダウンしない場合）。相手キャラの対応、技性能にもよるが、基本的にこちらが有利。攻めよう!!

ディフェンシブ・ホールド

投げ技
もっとも条件の厳しい選択肢。相手がDHやOHで反撃するのを見越して使っていこう。

ディフェンシング・ホールド
間合いが多少開いてしまったり、硬直差がそれほどない時に。

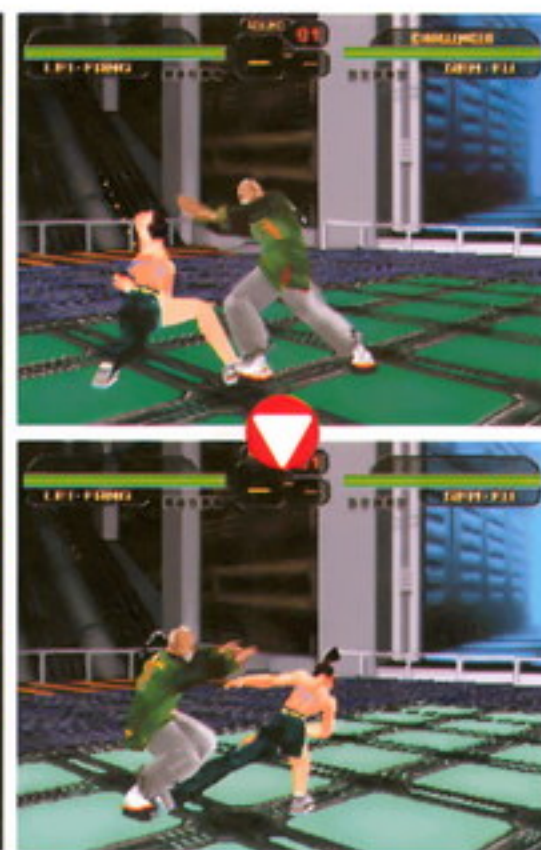
逃げる
硬直差がないなら、時にはバックジャンプなどで逃げるのも手。

打撃技
もっともオーソドックスな攻め。硬直差がないならパンチからのコンビネーションがいい。

オフェンシング・ホールド
多少硬直差があり、相手が打撃技やOHで反撃してくるなら、これで攻めていける。

受け流しは特殊

月輪脚（かすみ、ハヤブサともに）のような、サマーソルト系の技や、バイマンのショルダータックルなどの体当たり系の技、ジャンプ攻撃などにDHを仕掛けると、相手の背後にまわり込む受け流しを行う。この場合の硬直差は相手の次の技モーションに依存する。仕掛ける時に技をよく見よう。

受け流しは相手の技しだい

必ず位置変えを行うので、相手の背後にいるときに受け流しが発動すると、相手の正面に回ってしまうことがある。ジャン・リーのドラゴンエルボーに対して行うと、相手の正面から正面に移動することになる。覚えておこう。

CPU戦でお困りの方に

このゲームのCPUの難易度はかなり高く、クリアできないで困っているプレイヤーも多いと思う。これはDHが上中段攻撃はおろか下段攻撃までも無効にしてしまい、打撃技でCPUにダメージを与えるのが難しいためである。そこで、確実に勝てるパターンではないが、比較的高い確率でCPUに勝つことができるパターンを紹介しよう。キャラクターによって多少の改良が必要なのもあるので、このパターンを参考に自分なりのアレンジを加え、デッドオアアライブ制覇を目指してほしい。

パターンA　ザック～ジャン・リー

ザック～ジャン・リーまでは試合開始直後のOHが決まりやすい。OHでダメージを与えた後は、相手の起き上がりに技を出しておけば、難なく勝つことができるだろう。ハヤブサ戦からは試合直後にジャンプパンチを挟むことで、このパターンで勝つことができる。ジャンプパンチが決まらなかった場合は、ジャンプパンチからやり直そう。

パターンB　ティナ～ライドウ

ティナ戦からはジャンプキックのみで勝つことができる。試合開始直後からジャンプキックを出し、相手が近づいてきたらもう一度ジャンプキックを出すだけだ。このパターンはライドウまで通じるが、唯一カスミに決まらないことがある。カスミにはDHで技を返した後に、ジャンプキックを出した方がうまくいくだろう。

➡次ページから各キャラの基本戦術＋DH後の攻めを紹介する!!

対戦基礎 かすみ

■基本方針

手数の多さがウリのかすみだが、単調に攻めるだけでは相手に読まれてしまうのがオチ。ディレイや投げ、OHを活用し、時には飛龍脚や旋などの単発技も混ぜてみよう。上段ながら発生が早く、比較的カウンターを狙いやすいはず。上段攻撃をかわす霧幻刀も狙い目だ。

発生の早さとリーチがものを言う月輪脚。カウンターでコンボを狙える無影刀も捨てがたい。

閃光虚襲斬で下段を意識させてから、閃光裏襲斬を狙う。途中で止めて霞返しを狙ってもいい。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド

使いやすさという点では、どれも性能は似ている。その中で多少発生が遅いものの、コマンドが簡単で間合いも詰めやすい陽炎や、これも発生が遅いがリーチの長い飛燕が比較的有効だ。

陽炎から茨落としに派生させるのもいいが、そのまま背後に回って月輪脚や旋・霞蹴りを思い切って狙ってみるのも面白い。選択肢の1つに。

■狙うべき投げ技

上段攻撃をくぐることができ、ダメージも一番高い朧がオススメ。またダメージこそ低いが、ワンコマンドで出せる手軽さから冥土御輿もいい。そしてデンジャーゾーンでは華厳円舞を狙おう。

ダメージの高さでいけば写真の朧か狼頭蹴。コマンドの簡単さからいけば虹掛けか冥土御輿。コンボを狙うなら華厳円舞でデンジャーゾーンへ。

■ディフェンシブホールド後の行動

爪払い

すぐに月輪脚を狙ったほうが比較的ダメージも高く、安定している。旋～無影刀～天襲脚というコンボのほうがダメージは高いのだが、無影刀につなげるとき少しでも遅れると入らないので注意。

流刃

旋で浮かすことはできるが、爪払いと同じコンボを狙うことはできない。直接、天襲脚をたたき込むか、月輪脚で確実にダメージを奪うほうが無難だろう。旋・霞蹴りから月輪脚でもいい。

爪払い

高いダメージを狙うなら旋からのコンボを入れ、確実にダメージを与えるならそのまま月輪脚。

流刃

爪払いより入れられるコンボが限られてくる。やはり月輪脚で確実にダメージを奪うのがいい。

対戦基礎 レイ・ファン

■基本方針

何と言ってもディフェンシブ・ホールドが強力。連環前招などをディレイで使いつつ、相手を押し、わざとスキを見せてDHからの攻めでダメージを奪う。下段に派生するコンビネーションは少ないが、かえって警戒されにくいので、最後の締めに使うといいだろう。

しゃがみ状態からのみ出せる当頭砲。下勢単鞭から狙っていきやすい中段攻撃だ。

抱頭推山・前招は、パンチ系攻撃の中ではリーチに恵まれている技。中距離からディレイで。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド

⇨⇨Ⓗというダッシュから出せる摟膝拗歩が使いやすい。また、大ダメージ狙いなら、ここぞとばかりに連・太公釣魚を狙っていく。正確に素早くコマンドの入力をするように心がけたい。

レイ・ファンのオフェンシブ・ホールドはどれも使いやすい。状況にあわせての使い分けができるようになればさらに強くなれるだろう。

■狙うべき投げ技

とっさの緊急時にはやはり基本投げである倒撞猴。ダメージ狙いなら裡擇臂擇もいいが、野馬分鬃はミスしても抱虎帰山になるので、ある程度の頻度の使用は許される。

失敗すると上段パンチに化けてしまうものばかりなので、投げ技は慎重に使っていきたい。裡擇臂擇はダメージも大きいので積極的に使おう。

■ディフェンシブホールド後の行動

採挒/掤勢/攦勢/化推

上記の4つの技のあとは、いずれも抱虎帰山～七寸靠の空中コンボが狙える（ただし、ゲン・フーには入りにくい）。また、最速で双風貫耳がヒットできれば、倒れている途中を連環前招（始動パンチは懶紮衣）で拾うことができ、震脚までヒットさせることが可能。

回擠

托肘背摔（背後投げ）が確定で入る。デンジャーゾーン上ならより効果が高い。

採挒

全キャラ中もっとも相手との硬直差が長い対上段パンチDH。確定コンボで一気に大ダメージ!!

回擠

中段キック専用DHも、決めさえすれば背後投げが確定。狙う価値は十分ある。

対戦基礎 ティナ

■基本方針

ティナの主戦力はダメージの大きい投げ技とOHだ。これらの技を入れるためには、打撃技で相手のDHを誘い、そこに投げ技やOHを決める戦法がいいだろう。他にも相手の技をDHで返した後に中段攻撃と投げ技で2択を迫るのも有効な戦術なのでマスターしてほしい。

エルボーバックナックルの後は、中段攻撃と下段攻撃で2択をかけることができる。

ボディスラム。1コマンドで出すことができ、相手に投げ抜けされる心配もない。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド

相手との距離を詰めることができるタックルを狙おう。攻撃発生までは多少時間がかかるものの、タックルを決めることができれば、追加コマンドでジャイアントスイングにつなげるチャンスだ。

相手との距離を詰めることができるため中間距離から狙っていくのに適している。決まったらジャイアントスイングにつなごう。

■狙うべき投げ技

決めるのは難しいがジャパニーズオーシャンボムを狙っていこう。狙い所としては相手の下段DHや下段OHを読んで入力しておくといいだろう。失敗してもローナックルになるのでリスクも少ない。

入力が難しく、決めるチャンスもなかなかないが、ダメージが高く、決まった時の相手に与える精神的プレッシャーは相当なもの。

■ディフェンシブホールド後の行動

ストライクエルボースマッシュ

一番見る機会の多いデフェンシブホールドだろう。この後はティナが3フレームだけ早く動くことができる。確実に決まる技はないが、早い中段攻撃と投げ技で相手に攻め込もう。

ベアーズスラップ

相手の下段キックを返したときのデフェンシブホールド。ダメージも少なく、決めた後も2フレームしか有利にならないので、下段キックをガードしてしゃがみ投げを狙ったほうがいいだろう。

ストライクエルボースマッシュ

相手の上中段パンチを返す。決めた後はダッシュアッパーか投げ技を狙っていこう。

ベアーズステップ

相手の下段キックを返す。慣れてきたらDHで返すよりも、下段キックをガードして投げを狙え。

対戦基礎 ジャン・リー

■基本方針

ジャン・リーは打撃技が充実しているが、投げ技が乏しい。そのため、どうしても打撃技中心になってしまい、DHに対して極端に弱くなってしまいがちだ。そこで、投げ技を使うという手もあるがダメージが低い。打撃技のタイミングをずらしてうまく闘おう。

しゃがみ状態からしか出ないため少し出しづらいが、ダメージが高いのでうまく使おう。

コンボナックルアッパーは3発目が浮かせ直しの性質を持っているため、空中コンボに最適。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド

ダメージだけを見てみるとブルドッキングヘッドロックがベスト。しかし、ある程度うまい相手には簡単に抜けられてしまう。そういう相手には、カウンターナックルから打撃技を狙っていこう。

カウンターナックルは発生も早く、コマンドも簡単。決まったあとにも読み合いをしなければいけないが、読み勝てば大ダメージが期待できる。

■狙うべき投げ技

ジャン・リーは投げ技が弱いので、あまり使うべきではない。だが、あえて使うというのなら、肩車投げがいいだろう。この投げはダメージも比較的高く、デンジャーゾーンで追い打ちも決まる。

肩車投げはジャン・リーの投げ技の中で最もダメージが高い。コマンドが少しめんどくさいのが、この投げ技の唯一の弱点だろう。

■ディフェンシブホールド後の行動

カウンターストンプ

上中段キックのDH。その後の行動は全て読み合いとなる。いろいろな選択肢が考えられるが、キックアッパーがおすすめ。相手にカウンターでヒットすれば、空中コンボを決めることができる。

ラブサオ

下段DHが決まったあと、ハイシンニーキックが確実に決まり、空中コンボにつなぐことが可能。ここで決まる空中コンボは非常にダメージが高いので、ぜひともマスターしておいてほしい。

カウンターストンプ

カウンターストンプ後は、相手に投げ技を意識させておいて、打撃技でカウンターを取ろう。

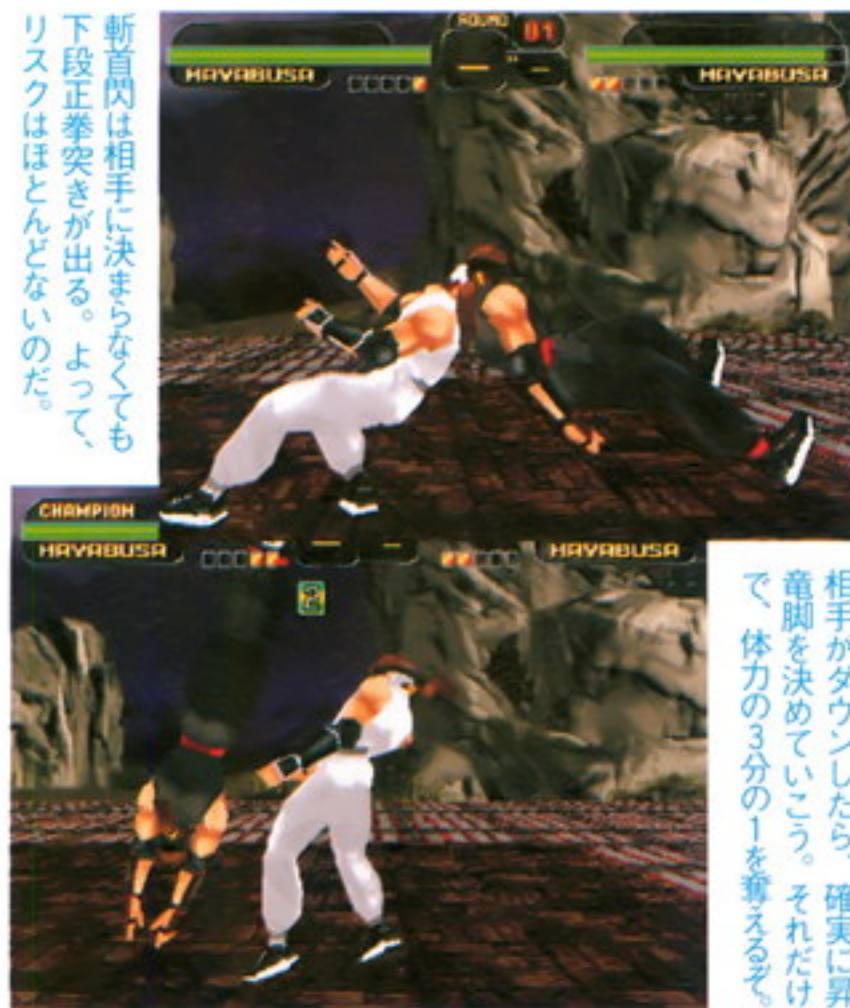
ラブサオ

ラブサオ後には、ハイシンニー～コンボナックルアッパー×2～スラストキックが決まる。

対戦基礎 リュウ・ハヤブサ

■基本方針
ハヤブサはバランス型のキャラクターだ。しかし、いかに飯綱落としを決めるかが、対戦の上では重要となる。相手のホールドを読んだらどんどん狙おう。次に打撃技だが、昇竜脚以外にこれといって使える打撃技はない。相手がよろめいた時がコンボのチャンス。

斬首閃は相手に決まらなくても下段正拳突きが出る。よって、リスクはほとんどないのだ。

相手がダウンしたら、確実に昇竜脚を決めていこう。それだけで、体力の3分の1を奪えるぞ。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド
ハヤブサはいくつかOHを持っているが、対戦で一番有効なのは隼蹴りだ。ダメージがもっとも高いうえ、デンジャーゾーンで決めるとバウンド中に昇連弾などのコンボを決めることができる。

コマンドが非常に複雑であることと、発生が少し遅いことがネック。しかし、それに見合うだけのダメージは期待できる。使いどころが重要。

■狙うべき投げ技
投げ技はどんな時でも飯綱落としを狙うのが理想だ。しかし、コマンドを考えるとそうもいかない。狙いづらいと思ったら、首切り投げや落雷衝に切り替えよう。意外とダメージは高いぞ。

首切り投げをデンジャーゾーンで決めた場合、バウンド中に空中コンボを決めることができる。オススメのコンボは昇連弾から裏影狩旋脚だ。

■ディフェンシブホールド後の行動
地柳拳舞

ハヤブサはDHについては、あまり恵まれていない。一応下段D・H後は、破突を確実に決めることができるが、そのあとはまた読み合いになってしまう。ここで読み勝つことが重要となる。

地柳脚舞

下段DH後は破突を確実に決めることができるが、あえて破邪膝蹴りと飯綱落としの強引な2択を迫るのも1つの手。この2択はリスクは背負うことになるが、非常に高いダメージが期待できる。

地柳拳舞

読みで決めてもその後は、破突しか決まらない。無理矢理投げにいくという手もあるが……。

地柳脚舞

相手のローキックを読んでいるのなら、斬首閃を狙ったほうがダメージは断然高いのだ。

対戦基礎 バイマン

■基本方針
多彩な中段攻撃と投げ技を持つバイマンは、相手を中段攻撃で牽制し、相手がスキを見せたところで投げ技や、OHで大ダメージを狙っていく。中段攻撃で牽制している時も、連係にディレイをかけて相手のDHのタイミングをずらすのを忘れないようにしよう。

ビクトル膝十字固め。しゃがみ状態からでも出すことができるので上段攻撃をかわして決めろ。

新技、スマッシュフック。ヒットすれば相手を浮かすことができ、空中コンボも決まる。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド
ローナックルやボディブローで相手の動きを止め、スタンディングアームロックを狙っていこう。相手が中段攻撃を警戒して、立ちガードやデフェンシブホールドを入力すればつかむことができる。

コマンドも簡単で、大ダメージを期待できるOH。相手に抜けられることもあるので確実性はないが、成功したときの報酬は大きい。

■狙うべき投げ技
大ダメージ狙いで風車式バックブリーカーを狙っていきたい。投げを決めた後にストンピングで追い打ちをするのも忘れないように。コマンドが苦手な人はビクトル膝十字固めで代用しよう。

風車式バックブリーカー。バイマンの投げ技の中で最大のダメージを与えることができる。投げ抜けされる心配はないので多用していこう。

■ディフェンシブホールド後の行動
カウンターアッパー

相手のキックを受け流した後、アッパーで追い打ちを入れる。この後、バイマンが7フレーム先に動くことができるので、オフェンシブホールドとショルダータックルなどで2択をかけよう。

カウンターアームロック

アーケード版と違い。サターン版ではカウンターアームロック後の相手の硬直が短くなっている。といっても攻撃発生時間の早い中段攻撃は確実に決まるので、試合を有利に進めることができるぞ。

カウンターアッパー

この後は中段攻撃と投げ技で2択をしかけよう。大ダメージ狙いなら投げ技を決めるといい。

カウンターアームロック

このDH後は、ボディブローなど発生時間の早い技が確実にヒット。OHを狙うのも効果的。

対戦基礎 ゲン・フー

■基本方針
残念ながら、順歩捶（立ちパンチ）の出が多少遅いのだが、挑領など、相手の立ちパンチを潜りながら攻撃のできる中段技や崩捶（下段パンチ）などの単発技で、主導権を握りつつ戦いたい。投げ技の後など、箭歩でいきなり間合いを詰めて奇襲をかけるのもよし。

鶴子栽肩は動きがゆるやか。ディレイを使ってもいいし、さらに鶏腿を連係させるのもアリ。

挑領は、崩捶の後や、しゃがみダッシュから相手の攻撃を潜るように使っていきたい。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド
新技、猴形がオススメ。成立までに多少時間がかかり、抜けられる危険性もあるが、トータルダメージ85はおいしすぎ。揪腿もデンジャーゾーンで空中コンボ狙いで使っていきたい技だ。

新技・猴形はダメージもあり使いやすいOHコンボ。抜けられても問題ないので、積極的に使おう。

■狙うべき投げ技
1フレーム入力でOKの心意把が使いやすい。本命は雲閉日月把だが、失敗しやすいという人は、硬開三皇鎖を狙うといい。技後には、中段攻撃とOHで2択をかけていくと効果的だ。

1フレームで繰り出せる心意把は相手を大きく吹き飛ばすため、デンジャーゾーンに送り込みやすい。

■ディフェンシブホールド後の行動
採手/搂手
確定技はなし。相手が肘系以上の発生の遅い技（上中段）で攻撃してきた場合、順歩捶や揪腿で打ち勝てる。

掛手/勾掛
確定技はなし。相手が下段パンチ以上の発生の遅い下段技で攻撃してきた場合、盤肘や猴搬枝で打ち勝つことができる。

龍調膀
ダウンしてしまうので、起き上がりを攻めよう。

搂手
ゲン・フーのDHのなかでもっとも硬直差の大きな搂手。ダッシュで間合いを詰め投げるのも手。

勾掛
下段DH後は中段攻撃が基本だが、読まれるようならOHや投げ技を狙っていきたい。

対戦基礎 ザック

■基本方針
ザックは打撃技、投げ技の両方において強力な攻撃が少なく、唯一の長所である手数の多さを生かして相手を押さえ込んでいくしかない。しかし、下段攻撃の発生が遅く、相手のDHに対して弱いので、連係に投げ技、OHを取り込み相手のDHを封じるのが重要だ。

ダメージの高いビーストファング。しゃがみダッシュのコマンドを利用して出すこともできる。

数少ない下段攻撃からのコンビネーション。相手のDH対策として使っていこう。

■狙うべきオフェンシブ・ホールド
ザックでOHを狙う場合は、発生時間が14フレームと早く、ダメージも40とそこそこ高いティー・カウ・コーンがオススメ。コマンドも⇨Ⓗと簡単で、ミスなくどこからでも狙うことができる。

ティー・カウ・コーンはコマンドも簡単で、決めた後もザックが10フレーム早く動くことができるので、さらに攻め込むことが可能になる。

■狙うべき投げ技
通常時はダメージの高いビーストファングがいいが、デンジャーゾーンで投げを狙うときは爆発によるダメージの増加を狙ってゴッ・コー・ティー・カウを狙っていくようにしよう。

ゴッ・コウ・ティー・カウ。相手を遠くに吹き飛ばすことができるので、デンジャーゾーンに届きそうなときはこの投げ技を使っていこう。

■ディフェンシブホールド後の行動
ニーカウンター
上中段キックを返す。返した後はカウ・ロイからの空中コンボを狙うか、しゃがみダッシュで相手に近づきビーストファングを狙おう。投げ技をオフェンシブホールドで代用してもいい。

パンチスルー
相手の下段パンチを受け流し、背後へまわることができる。この後、カウ・ロイが確実に決まり、カウンターでヒットすると、空中コンボを決めるチャンス。ぜひ狙っていきたいDHである。

ニーカウンター
この後はザックが4フレーム有利。DHに注意しながら攻撃発生の早い中段攻撃で攻めよう。

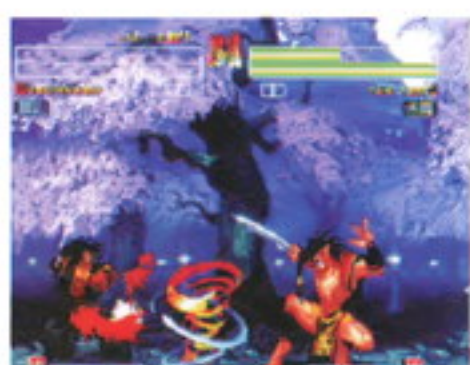
パンチスルー
相手の背後を取ることができたら、カウ・ロイが確実にヒット。他にもOHを狙ってもおもしろい。

サムライスピリッツ天草降臨

●SNK●発売中●5,800円・拡張RAMカートリッジ同梱 7,800円●対戦格闘●拡張RAMカートリッジ必須

3週連続!! Vol.1 キャラ別攻略アドバイス

今回からキャラクター別の基本的な闘い方のアドバイスを3回に分けてお届けする。これはそのキャラを使う上での最も基本的な心構えではあるが、相手キャラによって闘い方を変える必要もあるので注意してほしい。基本戦法からキャラ能力を知り、自分なりの戦法を確立しよう。

牽制や対空などは相手が異なっても同じだ。

ときには基本戦法を行使できない相手もいる。

対戦で役立つテクニック

①先行入力
このゲームはダッシュや必殺技をある程度だが先行入力して出すことができる。先行入力の利点は、動作不能状態が解けた瞬間に行動がとれることで、例えば必殺技の場合、起き上がりなどに攻撃を重ねられても、無敵必殺技を先行入力しておけば確実に相手を撃破できるのだ。やり方は簡単。行動不能状態(起き上がり、ジャンプから着地、攻撃後のスキ、攻撃を受けた直後)から行動可能になる直前にコマンド入力を行い、方向ボタンの最後を押し続けて攻撃ボタンを連打しておくだけ。ダッシュの場合は2回目の→を押し続けておくだけでいい。

②着地キャンセル
ジャンプしたあとの着地にはスキが生じるが、これを他の動作で省くことができる。方向ボタンを上へ押し続けた場合のジャンプと、着地直後に上を押した場合のジャンプを見比べてもらえば一目瞭然だろう。

③ダッシュ防御崩し
防御崩し(いわゆる投げ)はダッシュしたときに入力している→でも代用できる。つまり、→→でダッシュして、2回目の→を入れたまま相手の近くで強斬りボタンを押すだけで防御崩しは成立するのだ。

④キャンセル回り込み
相手の背後へ回る行為の回り込みは必殺技と扱いが同じなので、通常技をキャンセルすることができる。

覇王丸

力強く豪快な攻めが得意。相手をねじ伏せよう!

修羅・羅刹ともに、出戻りの速い弱の旋風烈斬とリーチのある立ち中斬りで牽制し、跳ねた相手を弧月斬で叩き落とす戦法が基本。万能な旋風烈斬は相手のジャンプを誘う他、ダッシュで攻め込む際の盾にもなってくれる。相手の自由を奪う意味でも、常に画面上に出しておくくらいの頻度で使用していこう。鉄壁な攻守を展開できるので、それを誇示しながら、徐々に相手を画面端へ追い詰めよう。最終目的は防御崩しからの連続技を叩き込むことだ。その過程として、旋風烈斬→ダッシュで接近し、いきなりガード崩しを狙うか、しゃがみ中斬りやしゃがみ蹴りなどでチクチク牽制した後、修羅ならしゃがみガード不能の烈震斬で、羅刹なら剛波や凪刃で攻め立てよう。羅刹の覇王丸は多彩な連続技が揃っているので、それ狙いの闘い方が好ましい。相手を手玉にとろう。

[共通]旋風烈斬のあと跳ねた相手には弧月斬、ガードしている相手にはダッシュ弱斬りからの接近戦に持ち込むか、防御崩しからの連続技を狙おう。

[修羅]相手の虚を突いて出す中段攻撃。近距離から弱で放つのが好ましい。

[羅刹]起き上がりや接近戦で不意に出すのが吉。画面端なら追い打ちで弧月斬を入る。

リムルル

非力な少女でどう闘うか。プレイヤーの力量が反映される

攻守ともに力不足を隠しきれないリムルルは、闘いの場に安住の時はない。フットワークを生かして臨機応変に闘わないとサックリ勝負をつけられてしまうだろう。しかし、修羅の方は特殊な必殺技があるので羅刹よりは救いようがある。その特殊な技とはコンルシラルとコンルノンノ。技を出したあと再びジャンプができるコンルシラルは、足場の氷にも攻撃判定があるので、相手付近で技を出したあと垂直or前方ジャンプで攻めることができる。コンルノンノは対空になるので、中距離で不意に出すのが好ましい。羅刹の方は怒りMAX版のルプシ トゥムが若干使える以外、秀でた必殺技は見当たらないので必殺技の多用は控え、小刻みにダッシュorバックダッシュを繰り返し、スキあらば防御崩しからの連続技を狙おう。いかに強斬りを叩き込むかが彼女の課題となるぞ。

[修羅]コンルシラルで宙に停滞したあと後方ジャンプで逃げるふり。着地にコンルノンノを出せば、跳び込んできた敵を撃墜できるぞ。

[羅刹]小細工無しに防御崩しからの連続技を狙おう。怒りゲージは常にMAXにしておきたい。

タムタム

長いリーチを生かして相手を近づかせないように闘え!

特筆すべきは立ち弱斬りのリーチと出戻りの速さ。中距離を保ってこれだけを出しているだけで、相手の体力をザクザク削ることができる。相手はそれを打破するべく、跳び込むチャンスを狙ってくるので、こちらも常にそれを警戒しておく。対応策としては、修羅なら弱斬り連打の合間に弱のアハウガブルを混ぜ、羅刹なら跳んできた相手をジャンプ強斬りで落とす。相手のガードが固くなったら、今度はダッシュから防御崩しで背後へ投げ、しゃがみ強斬りを決めるか14連斬を叩き込もう。また、修羅なら遠距離から弱のムーラガブル(下)を出して地上の行動を封じることで、容易にダッシュで接近できるようになる(もちろん相手が跳んだ場合はジャンプ強斬りで落とす)。羅刹なら→+蹴りをキャンセルしてガブルガブルという奇襲技も近距離戦で有効だ。中〜遠距離戦が得意なタムタムが相手に接近された場合は、しゃがみ弱斬り連発や後方ジャンプ昇り強斬りなどで切り返そう。

[修羅]立ち弱斬りでチクチク牽制していき、時折アハウガブルを混ぜれば、弱斬りを跳び越そうと行動に出た相手にヒットする。

[羅刹]→+Kをキャンセルしてガブル・ガブルを出すのが近距離戦役に立つ奇襲のひとつ。不意打ちも加えるとなお良し。

柳生十兵衛

詰まるところは水月刀だが、隠し味も添えてみよう

修羅·羅刹ともに中斬りキャンセル水月刀で牽制し、対空に後方ジャンプ中斬りやジャンプ強斬りという確立された戦術がある。これをベースに修羅なら、弱の二ツ角羅刀を混ぜて闘う。弱の二ツ角羅刀は移動距離が短く、空振りすれば技が出ないので、ちょっとした移動手段に使える。これは相手の目前まで接近して防御崩しを狙うのが目的だが、それをプレッシャーにして闘うだけでも中近距離戦の主導権を握れるというもの。出戻りの速い、立ち弱斬りや↘+蹴りなどを活用して接近戦を展開していこう。一方の羅刹は、水月刀は主力になるものの、狙いは当て身攻撃なのでダッシュを活用したい。接近して適度に牽制したら相手の反撃に当て身を合わせよう。当て身を恐れてガードを固くした相手には、双月陣を決めるといい。これはガードしている相手にのみ有効な特殊技だ。

[修羅]弱の二ツ角羅刀は移動範囲が短く、接触しなければスキもないので、相手の目前まで移動して防御崩しを狙おう。

[共通]やはり頼れるはこの水月刀。立ち中斬りをキャンセルして出しまくろう。

[羅刹]要所要所に当て身を織り交ぜて闘う。タイミングは難しいが破壊力は凄じいぞ。

風間蒼月

強力な必殺技を持つが闘い方は別モノだ

修羅と羅刹でここまで闘い方が異なるキャラも他にはいない。それだけ彼の闘い方には必殺技の能力が依存されるということ。まず修羅。牽制のメインに立ち中斬りを使い、浮月や月光を混ぜて攻めていく。そしてスキを突いてダッシュから防御崩しを決め、14連斬で怒りモードへ入ろう。本題はここから。14連斬後すぐに弱の月隠れで間合いを広げ、すぐに強の月光を出そう。相手はこれを跳び越すことができないので、徐々に間合いを詰め、画面端へ追い詰める。月光をガードさせたら同じ場所で連発してみよう。すると相手は連続ガード状態になり、凄じい勢いで体力を奪い取ることができるのだ。強固な攻めを展開できる修羅に対して羅刹は、円月を使ったトリッキーな戦法を使った奇襲が得意。円月からは、各種必殺技を出したり再びジャンプして相手を翻弄しよう。

[羅刹]円月からすぐに死月を出す。投げ技だが、ガードは可能なので注意しよう。

[羅刹]円月から再びジャンプして画面外から飛び道具を放つのもいいだろう。

[修羅]水月は怒りゲージが溜ったとき本領を発揮する。画面端へ追い詰めて強の円月で削り倒せ。

シャルロット

主戦力はリーチのある通常技

立ち弱斬り中斬りによる牽制で押し、対空にパワーグラデーションを使うのはシリーズを通して変わらぬ手堅い戦法。それに天草降臨で覚えた新必殺技を加えた闘い方を展開するのも修羅·羅刹ともに同じだ。修羅は放つタイミングを変化でき、対空にもなるトライスラッシュを牽制に加えることで、さらに鉄壁な防御壁を作り出せる。先端を当てるように出せばスプラッシュファントも多用できる。羅刹の方は通常技の牽制からダッシュして防御崩しを狙う方が効率良くダメージを与えていけるはず。長いリーチがウリのバイオネットラージュは跳び込まれる恐れがあるので多用せず、ワンポイント的に使うのが得策だろう。修羅·羅刹とも、大ダメージを与えるならめくりジャンプ強斬りからの連続技を狙おう。ゲージがあるときは14連斬(12連目)から武器飛ばしだ。

[修羅]飛び道具を放つ間隔を変えれば相手を翻弄できる。

[共通]めくり強斬りからの連続技を狙おう。地上では14連斬から必殺技(武器飛ばし必殺技)へ繋ごう。

ストリートファイターコレクション

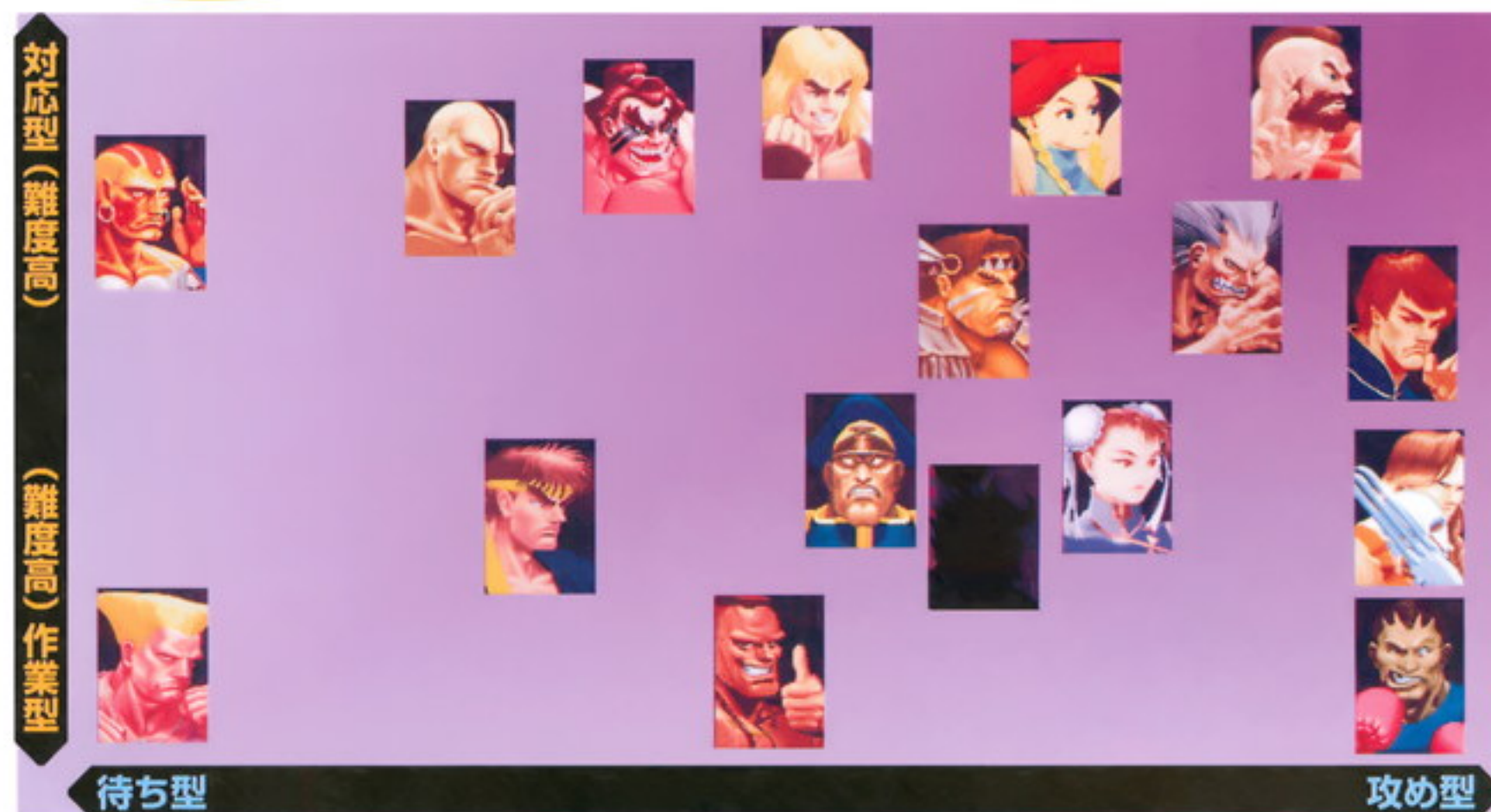
●カプコン ●発売中 ●5,800円 ●対戦格闘●2枚組

キャラ性能と闘い方の傾向

今回はスーパーストリートファイターⅡXの全キャラクターの性能と対戦時のポイントを紹介する。プレイヤーによってスタイルが異なるためキャラ性能を断言するのは難しく、賛否両論出るところではあるが、ここでは初心者に対する心構え的にアドバイスする。これを参考に、まず形から各々のキャラの闘い方に慣れていこう。それがわかると同時に、そのキャラの方向性も徐々に理解していけるはずだ。セオリー通りに対戦して、どうして勝てたのか、また、なぜ負けたのか、などをひとつひとつ考えていくことが肝心。同じ失敗は繰り返さず、有効な戦法はさらに発展させていけば、おのずと勝率も上がってくるだろう。努力の積み重ねが勝利を招く、それがストリートファイターシリーズ最大の特徴であり、ブームを呼んだ要因なのだ。

闘い方の傾向表

この表は感覚的に表した各キャラの戦闘スタイルの傾向だ。確立された戦闘スタイルを持ち、パズルの空間を埋めるような様々な状況に対処できる術を持っているのが作業型。逆に相手の動きや状況に合わせて闘う必要があるのが対応型だ。また、特定の技で一定距離を保ち、相手の行動に対して返し技だけで闘えるのを待ち型。逆に前進して果敢に攻め込み、ねじ伏せるような闘い方をできるのが攻め型となっている。

対応型（難度高）
（難度高）作業型
待ち型
攻め型

対戦時のポイント

リュウ ［待ちも攻めも強烈な万能ファイター］

牽制に波動拳、対空に昇龍拳が定石。しゃがみ中K、→+強P、弱の竜巻旋風脚を織り交ぜて「待ち」と「攻め」のメリハリをつけよう。

ケン ［相手の動きを見て臨機応変に攻めよう］

相手にまとわりつくように攻める。ポイントはしゃがみ中Kと立ち強Kの牽制。めくり中Kから投げ(中K)と連続技の2択を仕掛けろ。

E・本田 ［相手に近づくことだけを考えよう］

跳び込みは極力控え、立ち強Kやスーパー頭突きで転倒させて徐々に近づき、接近したら百烈張り手で削るか大銀杏投げでハメろ。

春麗 ［出戻りの速い通常技でガンガン押せ］

立ち中Pと弱K、しゃがみ中Kで牽制しながら攻める。しゃがみKを出しているときは溜めを作っておき、跳ばれたら天昇脚で迎撃だ。

ガイル ［ソニックブームからの攻めを確立しろ］

ソニックが攻めの基点。それを跳び越す相手には登り強Kで迎撃し、ガードしている相手には接近してしゃがみ中Kやソバットで強襲だ。

ブランカ ［トリッキーな攻めで相手を翻弄］

スライディングを匂わせて徒歩で地道に接近。しゃがみの中Kと強Pで牽制し、スキをついてサプライズフォワードからの投げを狙おう。

ダルシム ［ヨガファイヤーと長い手足で攻める］

一定の距離を保ち、ヨガファイヤーと立ちK、しゃがみPをばらまく。接近されたら弱のスライディングから投げ(強P)で間合いを戻せ。

ザンギエフ ［接近してスクリューでハメる］

徒歩で接近し、しゃがみの弱Kと立ち中Kを混ぜて牽制。本命はしゃがみ強Kヒットの転倒だ。起き上がりには弱攻撃からスクリューへ。

キャミィ ［チクチク刺してフーリガンへ］

地上戦メインで立ち中K、しゃがみ中Kを軸に攻め、徐々に接近していく。頃合いを見てフーリガンコンビネーションで投げを狙おう。

フェイロン ［スキあるごとに烈火拳を決めろ］

牽制はしゃがみ中P。徒歩で烈火拳の間合いまで接近し、スキあらば叩き込む。強の烈空脚のやめくり中Kからの連続技も狙おう。

ディージェイ ［判定の強い通常技を駆使しよう］

しゃがみ強Kで牽制&接近。接近したらしゃがみの中K(牽制)と中P(対足払い)で攻めるか、エアスラッシャーなどで自由を奪っていこう。

T・ホーク ［やはり最後はメキシカンタイフーン］

牽制は立ち強K、しゃがみ中K。対空には弱のトマホークバスターを使う。接近したときや相手の起き上がりには弱技からメキシカンへ。

バイソン ［猛牛のごとく攻め立てろ］

グランドダッシュストレートで接近し、以後、しゃがみの中Kや中Pなどと混ぜて攻める。対空のバッファローヘッドバッドも忘れずに。

バルログ ［機動力を活かしてそつなく攻めよう］

立ち中Pやしゃがみ弱Pを牽制に使う。攻めの基点となるフライングバルセロナアタックは、相手の背後へ回るように空中制御して攻撃。

サガット ［常に対空を意識して闘おう］

立ち中Kとタイガーショットを混ぜて控え目に牽制。接近したらしゃがみ中Kを軸に攻めよう。対空にはタイガーアッパーカット。

ベガ ［立ちKとダブルニープレスが頼みの綱］

立ちの弱Kと強Kで牽制し、ダブルニープレスで奇襲していく。突発的に出すしゃがみ強Kも有効だ。ガードが固い相手には投げを狙う。

ゴウキ ［斬空波動拳を軸に攻める］

基本はリュウと同じ。斬空波動拳は攻撃力が低いので、攻め入るときの盾として補助的に使う。積極的に攻めて連続技を狙おう。

セオリーを覚えることで生じる弊害

① 上級者のカモになる

闘い方を覚えていく一方で勝率が悪くなることがある。それはキミが弱くなっているのではなく、少なからず実力が上がっていると考えた方がいい。上級者にとっては、セオリーを知っている相手の方が、持ちまえの戦術を有効に発揮できるからだ。初心者の敗北は弱者の証明ではなく、駆け引きを知るための授業料なのである。「知ることで弱くなる」、どんな勝負事にもある自然なこの流れに立ち向かう精神力を持たなければ、自己の成長は止まってしまうのだ。

ゲームを楽しむ意味でも駆け引きを覚えたい。

② 乱戦時に困る

セオリー通りの闘い方に慣れてしまうと、それを崩されたときの対処に困る。セオリーとは、ある一定の流れまでを想定して、いくつかの対応策も講じられているが、どんな状況にも完璧に対処しきれるほどの万能な戦略などはない。このゲームは、セオリーを破って(破られて)から真の対戦が始まるのだ。キャラ性能を活かした強い闘い方を覚え、それを駆使するのは当然だが、それが破られてからの闘い方も身につけないと安定した勝利は得られないだろう。

真の格闘家は追い詰められてからが強い。

対戦の基本概念② 相手の攻めパターンを崩す

①と酷似するのだが、こちらは相手の攻めパターンが始まってしまった場合の対応策になる。攻めパターンには様々なものがあり、飛び道具をガードさせてからの攻め方や跳び込んでからの攻め方など、各々のキャラが持っている。ガードするしかない連係もあるが、反撃できるものも少なくはない。主に返し技をして使うのが無敵状態のある必殺技だが読まれると反撃確定なので注意。

例えばケンの場合、跳び込みからしゃがみ弱K×3～4→強K→波動拳と連係してくることがある。足払いの弱→強の間や波動拳が出るまでに割り込むことができるぞ。

ほとんどのスーパーコンボの出始めは無敵なので割り込むには最適。

対戦の基本概念① 牽制技のスキを突く

様子を見るために出される牽制技。それは次の攻撃への布石であり、うかつに反応して跳び込んだり、動いたりすると手痛い反撃を受ける。我慢して動かないのが安全だが、それでは勝負にならないので、牽制技自体を潰す術を覚えよう。ここでその全てを紹介することはできないので、傾向と対策を簡単に説明する。自分の使っているキャラで可能かどうか調べていこう。

牽制技を潰す

リュウやケン、春麗といった標準タイプのキャラに有効。足払いを出したくなるような距離まで接近し、タイミングを見計らって対足払い技を出す。相手のクセを読め。

リーチのあるダルシムやバルログには様々な攻撃で太刀打ちできるぞ。先読みして返し技を出そう。

空振りを反撃

攻撃判定の発生が速い技なら、相手の牽制技を見てから出しても十分に間に合う。リーチが長いけど出が遅い場合は、相手のクセを読んで先読みして出そう。

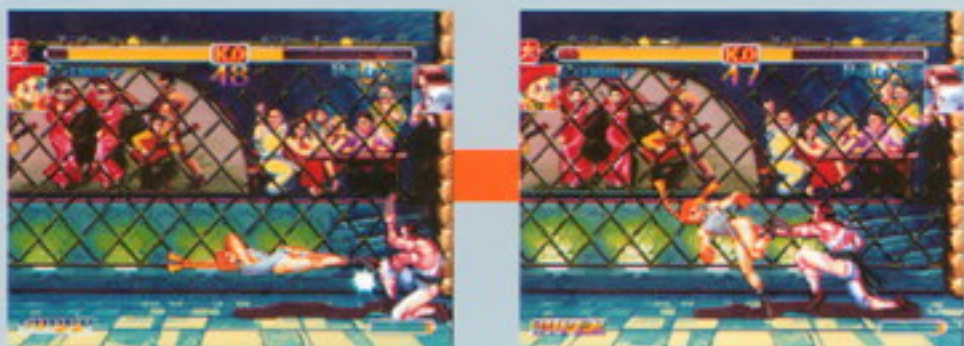
バルログ、ベガ、フェイロンなどの機動力があるキャラは投げを狙おう。相手の動きをよく見ること。

飛び道具に対して

リュウやガイルといった飛び道具を軸に攻めを展開してくる相手には、先読みして跳び込むか、出される直前に潰すしかない。垂直ジャンプでかわするのも一応有効。

ゲージがあるときはスーパーコンボでカウンターを狙うといいだろう。相手のクセを読むのだ。

対戦の基本概念③ 反撃を誘う

攻撃をガードしたあとというのは反撃したくなるのが人情である。その反撃がヒットしなくとも、主導権を握るがために手を出してしまいがちだ。それを突くのが対戦では特に有効となる。ガードされても反撃を受けない必殺技などを罠として放ち、ガードに動いた相手を強襲する。相手がガードに徹していたら無駄な行為に終わるが、そのときは投げを狙うといいだろう。

例えば、キャミィならスパイラルアローの先端をかすめるようにガードさせ、そのあとに動いた相手をキャノンスパイクで射ぬく。タイミングよく技をつなげよう。

3発目をガードさせると反撃を受ける烈火拳は2発目で止めて様子を見よう。

対戦の基本概念④ 起き上がりの攻防

相手を転倒させたあとの起き上がり。ここにも駆け引きは生まれる。このゲームのキャラクターはスーパーコンボを含めると全員が無敵技を持っているので、起き上がりに攻撃を重ねたり、跳び込むのは危険である。では、起き上がりに攻めるのは無駄なのか? それは間違い。無敵技といっても必殺技なので、空振りを誘えれば反撃が可能だ。起き上がる方にもリスクはある。

具体的な起き上がりの攻防

●密着して弱攻撃を重ねる

転倒させた側
起き上がり投げを狙う相手や、無敵技の入力に失敗した相手に有効。ヒット後は必殺技を含んだ連続技を決める。また、ガードされても主導権を握ることができる。
起き上がる側
投げ技を決めるか、リバーサルで無敵必殺技(スーパーコンボ)を出す。最も安全なのはガード。

●ジャンプ攻撃を重ねる

転倒させた側
無敵技の入力に失敗した相手に有効。ヒット後は必殺技を含んだ連続技を決める。また、ガードされても主導権を握ることができる。
起き上がる側
リバーサルで無敵必殺技(スーパーコンボ)を出す。最も安全なのはガード。

●めくり攻撃を重ねる

転倒させた側
無敵技の入力に失敗した相手に有効。ヒット後は必殺技を含んだ連続技を決める。また、ガードされても主導権を握ることができる。
起き上がる側
リバーサルで無敵必殺技(スーパーコンボ)を出す。最も安全なのはガード。

●密着してガードを固める その①

転倒させた側
相手が起き上がり無敵技を出したときに有効。ガードしてから反撃する。
起き上がる側
投げ技を決めるか、通常技を出して主導権を握る。

●密着してガードを固める その②

転倒させた側
相手がガードを固めていた場合に有効。瞬時に投げる。
起き上がる側
投げ技を決めるか、通常技を出して主導権を握る。

●密着してから攻撃範囲外へ離れる

転倒させた側
起き上がり投げや、起き上がり無敵技を回避。通常技や必殺技を空振りしたところに反撃する。
起き上がる側
少し歩いて投げるか、少し歩いて通常技を出し、主導権を握る。

●密着して無敵必殺技を重ねる

転倒させた側
起き上がり投げや無敵必殺技の入力に失敗した相手に有効。ヒット後、転倒した相手を再び攻める。
起き上がる側
ガードするか、相手の無敵技より無敵時間の長い必殺技を出す。

リアルサウンド～風のリグレット～

●ワープ●発売中●6、400円●インタラクティブサウンドドラマ●4枚組

イラストコンテスト結果発表の巻！

さて今回は、イラストコンテストの最終審査である。審査対象は中間発表時に掲載した作品も含めた全作品。締め切りまでに届かなかった作品も、担当編集の英断によって（その時点で到着していたものは）何枚か救済されることとなった。彼女に感謝の念をこめて、ファンレターを送ろう！

イラストは再び飯野氏によって審査され、計7点のイラストが選考に残った。作者のみなさんには飯野氏からのコメントの他、「何かいいもの」が送られるというので、到着するのを楽しみに待っていてほしい。

今回惜しくも選にもれてしまったあなた。がっかりするのはまだ早い。送られてきた作品はすべてこのページ内で使われているのだ。そう、もうおわかりのとおり、ページの地にしいてあるイラストや便箋は、すべてあなたたちの作品である。自分の作品や文章がどこにあるか、ぜひ探してみよう。

この後は、気になる新作の制作状況です。

編集部：ところで、「リアルサウンド」第2弾や「D2」の制作状況はいかがですか？

飯野：知りません（笑）。いやでも、ちょっとね……。「リアルサウンド2」はサターンでやりはじめでーす。「D2」は…某ハードで作り始めてます。RPGはもっと企画段階でーす。けっこうおもしろいです。すでに。（笑）。

◆おたよりイラストをいただいた方々◆

東京都	P.N.イ中イ非
神奈川県	菅野千尋
大阪府	北前良記
福島県	栗城　剛
栃木県	鈴木靖典
京都府	P.N.内海まりお
三重県	P.N.泉姫
東京都	山口隆司
神奈川県	阿蘇章浩

その他大勢の皆様

東京都 佐藤貴士さんの作品

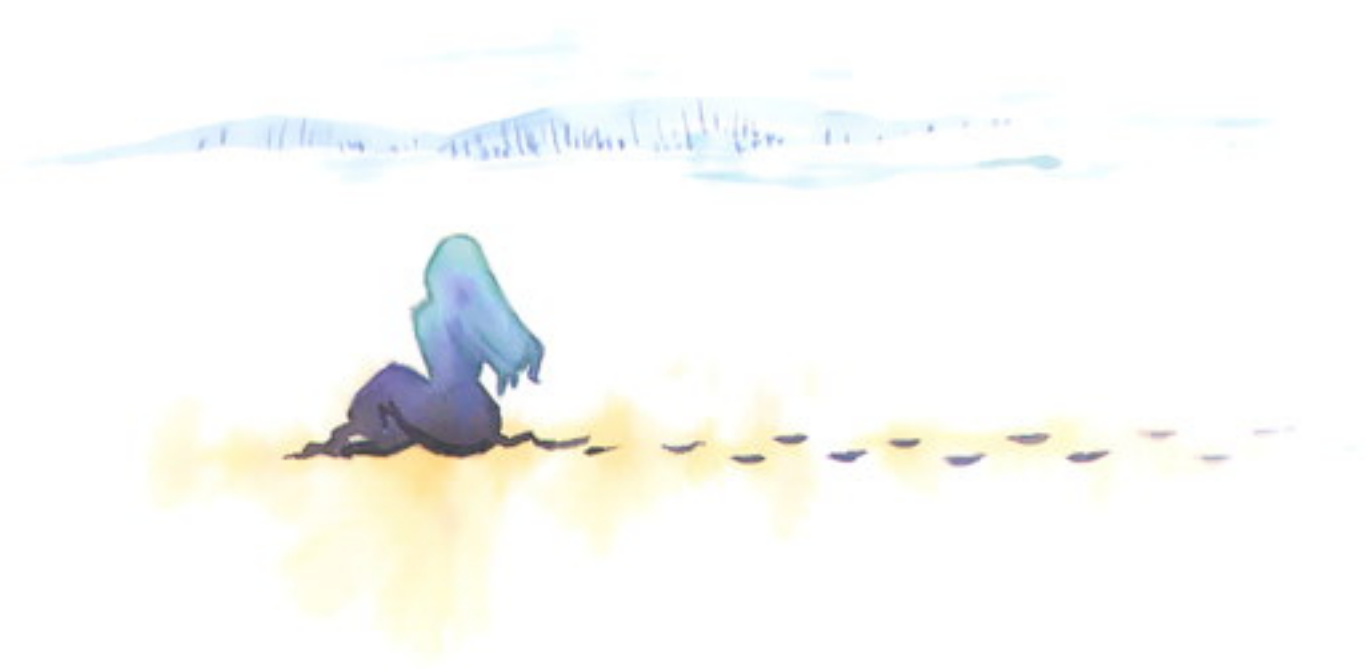
飯野：「おきざり」を「おにぎり」って読んでしまった（笑）。「リアルサウンド」の物語はこういうふうにポジティブに受け止めるといいですね。

時はいつも僕らをおきざりだ

埼玉県 高埜仁寿さんの作品

飯野：うん、構図はすばらしい！　でも絵がちょっとねェ。そういう人は実は、3DのCGに向いているんで、興味があったらやってみるといいですよ。

福島県
阿部修充さんの作品

飯野：「リアルサウンド・イン・東北」って感じですね（笑）。でもね、画力を感じますよ。雨降り前の世界って、モノクロームになりますもんね。

愛知県
P.N.FOOさんの作品

飯野：この方は他の作品もいいんだけど、これが１番だと思いました。これだけ描けるなら、もうちょっと心理描写があってもいい気はしますが、好みの問題ですかね。

1997.
FOO.

応募者のみなさま
本当にありがとうございました！（関係者一同）

富山県
P.N.上本メツヲさんの作品

飯野：あ、年賀状くれた人ですよね。センスいいよなー。連絡くださいよ。絵を描くことで僕を手伝ってほしいです(笑)。

Real Sound

千葉県
桑田沙織さんの作品

飯野：いいですよね、沙織さんの作品。作家です。想像させるゲームにぴったりの絵ですね。

※お詫び：VOL.30の中間発表の「草原に降る突然の天気雨」のイラストは阿部修充さんのものでした。(桑田さんのイラストはその右斜上にかかっているものです)。今吉伸幸さんは今吉信幸さんの誤りでした。重ねてお詫び申し上げます。

月に1度　ハートがとびかう　リフラブなページ♡

リフ♥ラブ倶楽部

発行　めぐちゃん＆もとちゃん　リフ♥ラブシスターズ

キャンパスレポート

～恋愛の基本は
まず相手を知ることから～

血液型にみるリフ♥ラブ相性チェーーック

血液型――そりゃもちろん彼らに血は流れてませんが、血液型を聞くとなんだか妙に親近感が増したりしませんか？　というわけで今回はリフ♡ラブキャラの血液型をチェック！　結構それぞれの気質が表れてるのよね、コレが。

blood type A

**人の和を重んじる理性派
でもキレるとこわい……!?**

佐倉朋美
いつもニコニコと人に合わせておとなしい印象の朋美はやっぱり典型的なA型。恋をすると1人で思いつめちゃうことも……。

矢茂哲哉＆かすみ
硬派な兄としっかり者の妹。クラブでトラブルを起こす客には哲哉の鉄拳が！　てことは、かすみちゃんも怒らせたら……。

A型攻略法
雰囲気たっぷりのデートに弱いA型。でも約束の時間に遅れるのは厳禁！　病気やケガをした時はできるだけそばにいてあげよう。

blood type B

**思いこんだら止まらない!?
よくも悪くもマイペース**

高宮祥子
外見のオトナっぽさとは裏腹に、意外と感情の起伏が激しい祥子。社長令嬢ゆえの束縛から逃げ出したいと願うのも自由を愛するB型だから？

佐藤昴介
体鍛えてるかー？　が合言葉の昴介は、超マイペースなキャラクター。ヘタすると彼女の荷物持ちで終わってしまう“いいひと”かも……。

B型攻略法
B型を落とすには長い時間一緒にいること。B型ゆえの欠点をフォローしてあげることも大切。でも束縛すると逃げちゃうんだな。

blood type O

**みんなまとめて面倒見ちゃう
頼れるヤツだが根は単純**

榊　泰蔵
エッチなビデオを手にした泰蔵のこの顔こそ、本能のままに生きるO型モロ出し!?　いや、普段は気さくでホントに頼れるいいヤツなんだけど……。

安井舞美
「哲哉サンの追っかけしてるんだけどー。絶対告白するんだー。あっアタシのコトはマイミーって呼んでね」以上、猪突猛進O型コギャルでした。

O型攻略法
O型に対しては、好き好き！　頼りにしてる！　とアピールするのが効果的。欠点を指摘するのはタブー。いつも相手を立てるコト。

blood type AB

**ちょっぴりクールな人間関係
いつでも理想を追いかけてる**

結城　蘭
いつも明るいムードメーカーの蘭だけど、直感で人を見抜く才能もあったりして。ちょっとおセンチな彼女を見かけたらじっくり話を聞いてみよう。

七瀬ちづる
OLとして働く彼女の、社内での人間観察眼はなかなかスルドイものがある。これだけステキな人なのにいまだ独り身なのは理想を追いかけすぎるせい？

AB型攻略法
AB型にはなんでもお見通しなので、決して見栄を張らず、ありのままの自分で接するように。スタイルのチェックもキビシイぞ。

リフ♥ラブ♥レターズ♥♥♥

リフ♡ラブ体験いろいろ

■バイトでリフ♡ラブ体験といえば……。私はバイトをするたび、好きな人ができてしまうのですが、いつも結局フラれていづらくなってバイトを変わるという……最悪のパターンです。今夜もヤケ酒＆ヤケゲーだ！（ちなみにリフ♡ラブ的においしかったバイトは居酒屋です）
（東京都・やまだまい・20歳）
♡この人はきっとB型だね。
♥めぐちゃん、自分がそうなんでしょ……。

リフ♡ラブ♡ラブコール♡

■前からの疑問なんですが、「リフレイン ラブ」に出てくるキャラにモデルはいるのでしょうか？
（神奈川県・みるきぃぷりん☆・24歳）
♡朋美ちゃんはアレなんだよね、名前じゃなくて名字がヒント。
♥蘭ちゃんは蘭々説が有力。祥子ちゃんがナゾなのだ……。

■PS版でリフ♡ラブをやり、大ファンになったが、主役3人娘以外の女の子とデートしたりエンディングにいったりできないのが残念だった。ちなみに私が好きなのは七瀬ちづるさんと久志原美紀さんです。　（高知県・マサ）
♡運がよければ水着姿は拝めるんだけどねー。
♥実は1人だけいるのだ、エンディング見られる子が！

■静岡県・いずみ

■東京都・るし子

芸術の秋

おハガキ募集スペシャル

その1　リフ♥ラブ ポエム

舞い散る枯葉をながめつつ、ひとポエム浮かんだら送ってね！　短歌、俳句、都々逸でもOK。とことんひたってちょうだい。

例えば
君の瞳に乾杯したら
君の涙に完敗し
僕は人生に失敗……

その2　シビれる一言

もしも、リフ♡ラブキャラに告白するセリフを入力することができたら、キミはなんて言う？　シビれるキメゼリフを募集！

例えば
祥子…僕だけに
怒鳴ってほしい

クリスマスまであと68日！

リフ♡ラブシスターズ恋愛クリニック

Q 僕にはつきあって3カ月くらいになる彼女がいます。結構、一緒に遊びに行ったりしているのですが、この前、街で手をつなごうとしたらはぐらかされてしまいました。友達のような関係から全然進展がないのです。今年のクリスマスイブは彼女と過ごしたいと思い、それまでにもっとなんとかしたいのですが……。

（神奈川県・TOY・22歳）

A うーん、考えられるのは極度の照れ屋さんか、いまいち本気じゃないか……。それを見極めるには、デート中の彼女の表情をよーく観察すること。ふとした瞬間に本音が出てるものです、女は。大丈夫そうなら、さりげなく手を握ることのできる人込みとか、映画館、あと山道、岩場など足場の悪い所へ連れて行くってのはどうでしょう。

こんな大胆ポーズではしゃいでいても彼女の心は……？

WHITE SNOW limited をゲットせよ！

（初回限定パッケージ）

●ハート型CD
●キャラクターカード
●パワーメモリーシール

CDにはゲームのオープニング＆エンディングテーマと朋美役の山崎和佳奈さんのスペシャルトークを収録。超ラブリー♥

ぴよこくらぶ

このところ超多忙のこばやし先生。今回はセクシー担当・祥子嬢の魅惑の周辺にせまっちゃう！

SHOKOは Career Girlのイメージでデザインしました……

酔っちゃった

仕事を持ったらバリバリやりそうな彼女ですが、夢は案外フツーのお嫁さんだったりしそうですネ

サバサバしててでも女らしい 強そうで モロいトコもある―― いい女ですよね……

HIYOKO KOBAYASHI 1997.

図書券3千円をもれなく進呈！

ハガキが採用された方には、サタマガ10冊買ってもおつりがくる3千円の図書券をプレゼント。各コーナーへのおハガキ、イラスト、キャラへのラブコールなど、気軽に送ってね。

リフ♥ラブ倶楽部おたよりのあて先は
〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）セガサターンマガジン編集部
「リフ♡ラブ倶楽部」係

なんと！ 太っ腹のリバーヒルソフトから、ゲーム中（PS版）に使用したセル画17枚をどどーんとプレゼント！
次のリフ♥ラブ倶楽部で大紹介するので楽しみに待っててね。

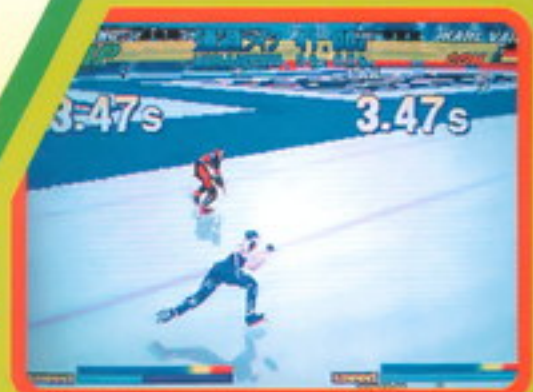
It's Powerful! セガAM3研 Rush!!

ついに「ウィンターヒート」完成！

次々と新作をリリースし続けるAM3研。今回は、あの「デカスリート」の続編「ウィンターヒート」の完成記念ということで、プロデューサーの熊谷さんに直撃インタビュー。

SEGA AM R&D DEPT. #3

ウィンターヒート

Winter Heat SEGA SPORTS

●セガ●11月稼働予定●スポーツ●ST-V基板

PRODUCER INTERVIEW

アーケードでリリースされヒットし、サターンにも移植されてまたまたヒットを飛ばした元祖3Dスポーツゲーム「デカスリート」。その「デカ」と、またその続編である「ウィンターヒート」もプロデュースを手掛けるAM3研、熊谷さんに今作の魅力を語ってもらった。

PRODUCER
熊谷 美恵 MIE KUMAGAI

冬季競技特有の壮快感とスピード感が肝ですね

──まずは「ウィンターヒート」の開発のきっかけというか、陸上ではなく冬のスポーツにスポットをあてた理由は？

熊谷 前作の「デカスリート」で好評をいただき、楽しんでいただけたという実感があったというのと、ちょうどタイムリーに長野五輪もありますよね。国内でこういった大きなイベントが開催されるチャンスを生かして、冬季競技にターゲットをしぼった「デカスリート」みたいなスポーツゲームを作りたい！という思いから始めました。陸上競技をさらに掘り下げるというのもアリではあったんですが、今回は方向性の違うものにしたかったんです。例えば、スキーやスケートという競技の特徴、陸上競技にはない滑走感とか、壮快感を前面に出したいというのがありました。

また、前作でキャラクターに思い入れを持ってゲームをしてくださった方が多かったので、今回も前作のキャラクターを生かしていこうという方針を立てました。

ゲームのバリエーションに関しては、冬季競技であればスキーであっても色々な種目がありますよね。種目を絞り込む際に結構そこで悩みました。同じスキー競技で同じような遊びというのを極力さけて、インターフェイスは一緒、でもルールや操作のタイミングは異なっているといった種目ごとの差別化を図りました。ですから、今回の「ウィンターヒート」のウリはゲームのスピード感とバリエーションの豊富さ、それと個性的なキャラクターの3つに集約できると思います。

──今回のそれぞれの競技がありますけれど、それぞれのポイント、見所は？

熊谷 今回は8種類の種目を用意しているんですが、種目的には「デカスリート」より少ないんです。でも、各種目ごとに目を向けるとはるかにボリュームアップしているものが多いんですよ。例えば前作ではすべてキャラクターを客観で動かすようなゲームでしたが、今回はダウンヒルやボブスレーなど、主観で自分がどんどん滑っていく感覚のゲームを

8種類のウィンター競技を勝ち抜け!!

デカスロンをモチーフにした「デカスリート」に対して、冬季競技の持つスピード感、壮快感を前面に押し出した「ウィンターヒート」。前作10競技の今作8競技で競技数こそ減っているものの、インタビューにもあるように各種目の中身は非常にグレードアップかつ充実している。また選手1人で8種目の冬季競技をクリアし、得点化された記録の合計で競うという、基本的なゲームシステムは前作譲り。誰でもすぐにハマれるゲームだ。

前作同様、各競技は第1日目と第2日目にわかれて争われる。その合計得点が最終評価になるのだ。

キャラクターのリアルでいてイケてるモーションは今回も健在。新キャラも2人加わっているぞ！

氷上のF1とも呼ばれるボブスレー。迫力ある3D映像をお見せできないのが残念だ。

競技種目
スピードスキー
スキー・ジャンプ
ダウンヒル（滑降）
ショート・トラック・スケート
スラローム（回転）
ボブスレー
スピード・スケート
クロスカントリー

個性豊かな８人のキャラクターに注目!!

Johann Stensen ヨハン・ステンセン
新キャラその1。ノルディック型の彼は、質実剛健、素朴で忍耐力のある雪国の男。物心ついた頃からスキーを履き、ノルディックに自信を持つ。

Karl Vain カール・ヴァイン
観客席への投げキッスなど派手なアクションで注目を集め、ヨーロッパでは絶大な人気を誇るスポーツマン。彼のタイプはアルペン型。

Ellen Reggiani エレン・レジアーニ
ファッションモデルとしても活躍するマドモアゼル。色っぽい仕草で観衆を湧かせる、などの色仕掛けも……。タイプはアルペン型。

Rick Blade リック・ブレイド
オールラウンド型という特性を持つ彼は、スポーツ界のヒーロー的存在。クールで誇り高く「ライバルは自分自身」というタイプ。

B.B.
新キャラその2。冬季大会で突如現われた謎の選手。仮面の下に隠された過去を知る人は誰もない。試合運びも冷静沈着なスケート型タイプ。

Li Huang リー・ホアン
陸上競技界のアイドル的存在で、ファンクラブがあるほどの人気。スポーツを通じてたくさんの友達を作りたいらしい。タイプはスケート型。

Joe Kudou 工藤　丈
オールラウンド型。熱血漢で一途なタイプの彼だが、世界大会では無名な選手で、ときどき信じられないミスをするという。唯一の日本人選手だ。

Aleksei Rigel アレクセイ・リゲル
科学的トレーニングと計算高い試合運びで10種競技でも常に上位にランキングしていたその道のエキスパート。彼はノルディック型という特性を持つ。

入れたのが特徴ですね。
──競技を８種目に絞り込むときに苦労された点は？
熊谷　ええ、すごく苦労したんですよ～！「デカスリート」の場合は、デカスロンという実在の競技をそのままゲームに落としこんだので、題材の決定後は絞りこみの苦労はなかったんですが、今回はある程度自分たちに選択が幅があったんですよね。しかし、今回も１人の選手が冬季競技の８種目をすべて行って、その総合得点で競い合うというストーリーを崩したくなかったので、チームプレイの競技は自然と排除していきました。それじゃあ残った競技は何だろうというと、ほとんどスキーとスケートになってしまって……。それで毛色を変えたソリ競技を入れようと、当初私は１人乗りの「リュージュ」を採用しようと考えたんですが、ディレクターが「ボブスレーの方がカッコイイ！」ときかないんで、結局それに負けてボブスレーを入れたということもありましたね（笑）。今では結果的にはそのほうが良かったと思っています。
──やっぱり競技の取材とかもされて？
熊谷　たくさん行きましたよ。ボブスレーのワールドカップ、ショートトラックの全日本選手権ですとか、クロスカントリーのジュニアオリンピックも見に行きました。ですから長野には結構足を運びましたね。でもウィンタースポーツまっさかりの一番寒い時期だったので、もう寒くて寒くて（笑）。今回の開発の中で何が一番辛かったかっていうと、この寒かった取材かも（笑）。
　とにかく今回取り入れた競技は徹底的に取材して、積極的にヒアリングやインタビューを行ったので、ゲーム性やビジュアルの細部にいたるまで、かなりのリアリティを追求できたと思います。
──実際ゲームにするときに、操作の部分も難しいと思うんですけど、競技に合わせて操作を決めていく過程などは？
熊谷　はい。今回の企画は、別の部署に行ってしまったんですが、前回のサターン版「デカスリート」のまとめ役をしてもらったゼネラルディレクターの渡部と、もう一人のディレクター立川、それと私を含めた３人で詰めていきました。「このほうがいい」とか「それじゃダメだ」とかいって、つねに議論が白熱しましたね。最終的には、かなり実際の競技に近い操作感が持って来れたと思います。一部の種目で特殊な操作も検討されたんですが、やはりスポーツゲームですから感覚的に遊べるものでないと、ということで。競技自体が根本にあって、それをどういうふうにゲームに落とし込んでいくかというような考え方を基本にしました。当然、ゲームの記録も超人的なものにしていません。やはりどの競技に関しても、基礎的なトレーニング法だとかルールブックなどを参考にして、操作があくまで身体感覚から反れないようにしましたね。
──ということは、ただ連射が速ければいいわけでもないと。
熊谷　ええ、今回もそれは十分に意地悪になっていますので（笑）。連射パッドを使っちゃえばいいじゃないか、とかは絶対通用しないように作ってます。
──今、サターンで「デカスリート」のXBANDでの展開もあったと思うんですが、サターン版への可能性などは？
熊谷　まだ業務用が終了しておりませんので何ともいえないんですけど、前向きに考えたいと思います（笑）。
──そういえば先日のAMショーにも出展されていましたが、お客さんの反応はいかがでした？
熊谷　出展できて本当に良かったと思えたのが、「前作より面白い！」といってくださる方がたくさんいらっしゃったことですね。これは非常にうれしかったです。
　実はいろいろと心配していたところもあるんですよ。前作が大変好評をいただいたんで、前よりつまらないとか、絵もなんか違って嫌だなどといわれやしないかとびくびくしていたんです。今回スタッフをほとんど全員入れ替えて開発したものですから、前作のオリジナルから残っているスタッフは私１人なんですよ。そういう意味で最初は心許なくて、プレッシャーも感じていました。
──例えばやっとソフトも完成したということで、今後の展開として「ウィンターヒート」のイベントなどの予定は？
熊谷　せっかくオンシーズンで冬のスポーツゲームを出しますし、長野五輪もあるということで、アイデア出しの最中です。まだ具体的にいえるレベルじゃないんですけどね。
　サターン版「デカスリート」では誌上大会などを開いたりもしました。前作のイベントの多くは記録で競い合う大会形式のものが多かったですね。記録に関しては、本作も心ゆくまで追求することができる仕様になっています。プレイヤー自身が記録に行き詰まりを感じてしまうと、途端に記録追求の意欲が失せてきますから、パラメータの多様性で、連打が下手でも記録は出せるかたちにしました。
──熊谷さん自身、プレイされてどうですか？　記録のほうは？
熊谷　開発の担当者がいうのも恥ずかしいんですが、私だけじゃなくてほかのスタッフも含め「ウィンターヒート」が大好きで、時間があれば筐体の前に座ってプレイしているような感じです。私もチェックをかねてツメが削れるくらいプレイしているんですが、苦手種目の記録がなかなか伸びなくて（笑）。まだまだいけるという数値がわかっている分、悔しいですね。ただ、十分自分のプレイの悪いところがわかったうえで攻略できるゲームですので、やりこむことが楽しいです。
──やっぱり長野五輪は取材に行かれたりするんですか？
熊谷　そうですね、オリンピックの時期にはもうプロジェクトはすべて終わってますからね。プライベートで行けたらいいですけど。でも雪上観戦はちょっとこりたかな（笑）。
（1997・10・2　セガAM３研にて）

AMショーでも大変好評でホッとしてるところです（笑）

セガAM3研公認企画 Vol.33

電脳戦機バーチャロンXOVER（仮）

クロスオーバー

This WEEK is Written by 鈴木ドイツ

於 鑼 丹

電戦教団バーチャロンの光

バ光 バ光

VR.少女テレカ続々完成中～！（なんだけど）

VIRTUAROID GIRL
HBV-10-B
VR.DORKAS
©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995,1997
illustrated by AKITAKA MIKA
SATURN

オラオラオラオラ～!! タンタタンタ～ン!!

というワケで、よくわかりませんが、『バーチャロン』のオラタン化にともなってこのコーナーもリニューアルぅ！ その名も“電戦教団バーチャロンの光・於鑼丹”！ 言ってみればショッカーがゲルショッカーになったようなモンでしょうか。このネタ、20代の人とかには全然わかんないかも～。しかしオラトリオって亙、尾崎、カトキ（敬称略）な3人のヒトのことですか？ やっぱり。って、全っ然違うよ！ 次はデストロンだ！

う～『下級生』やりてえ～。あー、唐突ですいません。じつは9月から『フロントなんちゃら』っつーあっちサイドのゲームの本で超スーパー忙しく、ほかになんにもできない状態です。今のオレの望みは、録画しておいた『ウルトラマンダイナ』が見てえ～、とか、近所のコンビニやスーパー以外のところに行ってみてえ～とか、そんなことですよ。望み小さすぎ！当然、1カ月まえに買ってきた（それも遅すぎ）『下級生』なんかシーリングも開けてないですよ。あー、やってみてえなあ『フロ……ンド』以外のゲーム。しかし、オレといっしょに買ったカトキ画伯は、もう『アンジェリークSpecial』（サターン版）終わったのかな～!? な、な！

すいません。『バーチャロン』のコーナーです。続々テレカもできてます。ところでこのテレカ、このコーナーで、意見やイラストが採用されるともれなくもらえるんですよ。ぜひぜひ投稿してゲットすれ！ 現在3種類あり。

明貴美加先生マジ急病のため今月はナシ!!

工事魔多し！ いや、年度末に工事しまくるヤツらが多いというわけではない。だいたい字が違うわい。次々VR.少女テレカも完成して、いい感じ、だったバ光教団だが、好事魔多し！ 日頃の激務がたたって、明貴師匠がホントにダウンしちゃったんですよ。師匠～眠っちゃいかーん！ パシパシパシッ！ じゃない、すんません。でも急病は本当です。一刻も早い回復と復帰を本当に願ってます。みんなも、『銀……ユ……3』を店頭で100個予約して師匠の調伏、じゃない平癒を祈願しよう！ あ、別にフセ字でなくてもよかったのか。つまり『ユナ』ってヤツね。約束だぞっ！

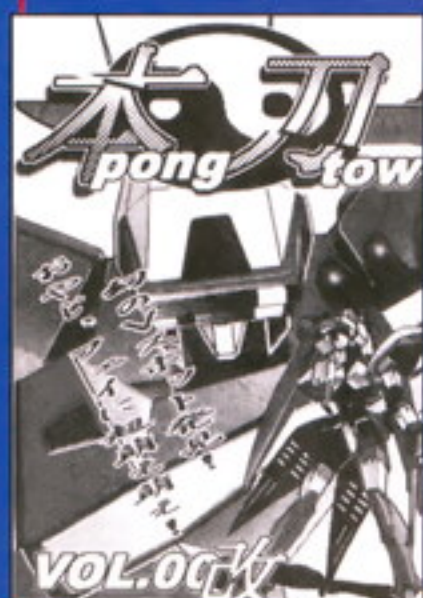
それから、遅れてるけどVR.ドルカス少女のお名前募集も継続中だよん。ドシドシ投稿してみれ。次はベルグドル少女だから先回り投稿も歓迎～。

秋のバ系同人誌大収穫祭なんですー

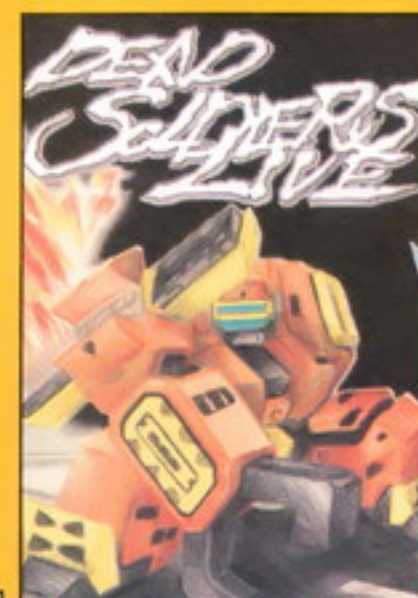
VIRTUAL OFFほか

VII強化委員会

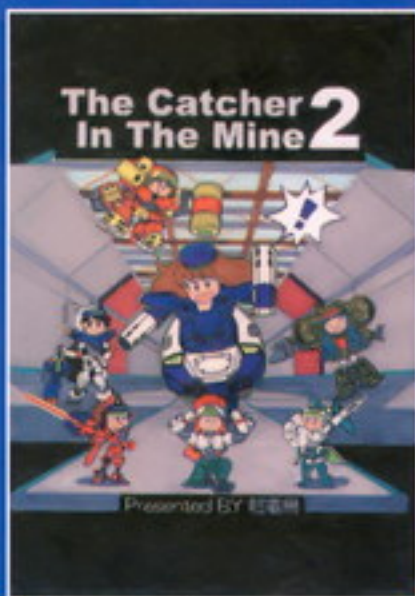
超マジな、『バーチャロン』のタイトルマンガはカトキ画伯も力作と絶賛。オレより絶対、バーチャロイドたくさん書いてる、と言い切ってる。コピー誌の『がんばれ……』は、肩の力の抜けたコママンガ。もちろん『森川くん』のアレ。

本刀

大野健優会

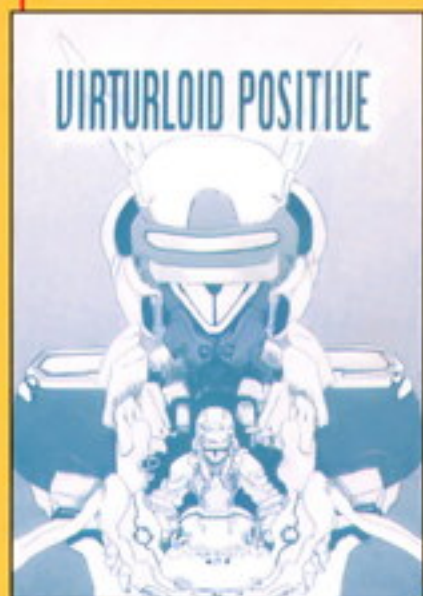
今回のバカ一番人気。とにかくバカが突き抜けている。『サクラ大戦』と『バーチャロン』をネタ合体させたマンガとか、でもテイストは士□正宗風だったりとか。センス爆発。でもちょっとマジメなところもある。絵はかなりウマイね。

LIKE TEARS FROM THE MOONほか

TEAM VIRTUAL MOON

豪華な小説あり替え歌ありの、バラエティーに富んだ構成ですな。XBAND超初級者講座は、役に立つ、というよりなかなかおもしろい。でもやっぱり各バーチャロイドたちを『がんばれロボコン』にたとえたマンガ。これは笑える。

マイン畑でつかまえて

超電網

For BAL-BAS-BOW Freaksとあるとおり、てってー的にバウにこだわった姿勢が好感、つーか変だぜオメー！　みたいな。でもほのぼのとした絵柄は統一感があって、この本の性格をよく表してる。バウ少女もかわいいし。いんじゃないのー。

VIRTUALOID POSITIVE

かぐらや工房

キャラ別の感想が中心。なんか最後の落書きページがいちばんおもしろかったり。次は『学園バーチャロン』やってよね。

MOVIN'ON

A-KEI堂

マンガに味がある。各バーチャロイドのキャラクターがうまいっつーの？　そんな感じ。ちょっとおゲレツなネタもあって、いいぞ！

総論

エロが足らん!!

おもしろい！　おもしろいぜー！　だが足らん。このままでは『下級生』や『サクラ大戦』みたいな“メジャー”なゲームになれん。思いっきり、西村副編集チョがダメ出すようなエロがなー。作って送るよーに！

意見要望、質問、イラスト、VR.少女お名前等は、
〒103　中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）『セガターンマガジン』編集部「電戦教団バ光・於鑼丹」まで

OFFICIAL CORNER

AM2研 EXPRESS WEEKLY

Vol.72

「バーチャストライカー２」オフィシャル講座もいよいよ大詰め。今週は、「ストライカー２」最大のナゾ、巨大生物（？）ビーンの出現について大スクープだっ!!

PRESENTED by SEGA

AM R&D DEPT.#2

http://www.sega.co.jp/AM2/

CONTENTS

VIRTUA STRIKER 2

バーチャストライカー２
オフィシャル道場第７回

Binちゃんの ゴールだョ！ 全員集合!!

Scoop! ナゾの生物がフィールドに乱入!!

キミは見たか!? このビックリ現象を!!

いつも通り、「バーチャストライカー２」をやり、F.C SEGAまで来る。そしていつもと同じくメンバーチェンジ。……とその時、いつも見慣れた選手とは別の生き物が入ってくる。そう、それがナゾの生物ビーンだっ!!

突然乱入してくるビーンは、開発プロデューサー三船敏氏の分身とも言えるファンキーな生物。今回はその正体に迫るべく、ビーン出現状況を細かく大解説。なぜビーンがここに？あのデカさはいったい何（笑）？

すべての謎が明かされるゾ!!

でかっ!!

これがビーンだ!!

ナゾの生物 ビーンとは？

本名はビーン・ザ・ダイナマイト。サッカー好きのアヒルだ。

彼が最初にその姿が確認されたのは、アーケードの対戦格闘ゲーム「ソニック・ザ・ファイターズ」。AM２研オリジナルキャラクターとして誕生した彼は、ソニックのライバルとして爆弾を使ったり、ワープをしたりして、他のキャラクターとはひと味違ったコミカルなキャラとして大活躍。当時から爆弾を蹴る攻撃方法があったことから、ストライカーとしての片鱗を見せていたのだ。

また昨年末はサターン用ソフト「ファイターズメガミックス」で隠しキャラとして再登場。この時は、2Pキャラとして、ブルーのカラーリングのビーンのお父さん"Bin"も、三船氏のデビュー作「ダイナマイトダックス」から特別出演。セガマニアの話題を呼んだ（笑）。そして、今回「バーチャストライカー２」では、あのビーンが、あの姿形で帰ってきたのだ！

ファイターズメガミックス

その起源は「ダイナマイトダックス」。親子で登場だ。

ソニック・ザ・ファイターズ

初登場の「ソニック・ザ・ファイターズ」。爆弾を使うのは卑怯？

ビーンシュート!!

他の選手より一回り大きいビーンだが、基本的には他の選手と同じ当たり判定である。ヘディングが強いということはない。

30秒だけの助っ人ビーン

ビーン出現条件

●ワールドチャンピオンに50回以上なっている。
●F.C.SEGAが負けているか、同点の時に残り時間30秒を切って、メンバーチェンジが起きた時。
●ただし、マイキャラとしては使用不可

出現条件を知らないとなかなかお目にかかれないビーン。正式な出現条件は上のようになっているが、もう少し詳しく補足すると、ワールドチャンピオンというのは、F.C SEGA戦を除く試合に勝ち優勝すること。F.C SEGAには負けてもOKだ。メンバーチェンジの条件は試合時間が1分を切った頃に試合をストップさせる(スローインやファウル、ゴールを決めるなど)と起こる。それと15秒を切るとメンバーチェンジ自体をしないので注意が必要だぞ。頑張ってみよう!

ビーンの能力は?

「ビーンの能力値はどれも最高値です」というだけあってドリブルスピード、瞬発力ともに他の選手にも負けない力を持っている。しかし30秒だけじゃ、その力も……。

見た目のわりには、身軽なビーン。さすがはアヒルといったところだ(?)。これだけの巨体を苦ともせずに動き回るぞ。

スタッフの証言…

ビーンが出現するというウワサが巷に出まわっているようですが、あれはプロデューサーのBINさんにちなんで、私達開発スタッフが仕掛けたものです。開発にあたってゲームとチームを引っ張ってくれたBINさんに、思わぬプレゼントをして喜ばせたい♡(笑)。そんな気持ちで作成したので、開発中は絶対にBINさんにバレないようにするために、かなり苦労しました。仕掛けてしまったはいいが、喜ばれるのではなく、逆に怒れられてクビになるのでは……?なんて考えも頭をかすめたのですが、もうあとの祭り。ソレはそのまま本当に発売されてしまいました。幸か不幸か発売前にバレなかったのですが、いつバレてクビになるかビクビクもの。みなさんにバリバリ「バーチャストライカー2」を遊んでいただいて、私の命をかけたビーンを見ていただければ幸いです。最近はBINさんにもバレてしまったようなのですが、一応今日もクビがつながっているようです……。どうやら、チーム一同からのこのプレゼントを喜んでくれているものと解釈しています。

開発スタッフがついに明かすその正体!

本誌■今回ビーンが公開になったのですが。あのキャラは一体?
開発■うちのメインキャラクターですね(笑)。ユニフォームにもビーンのイラストが入ってるんですよ。
本誌■今回はMODEL 3になったということで作り直しをしたのでしょうか?
開発■実は、「ソニック・ザ・ファイターズ」のモデリングをそのまま持ってきただけなんですよ。それがMODEL 3になるとグーロとかが勝手にかかってああいうふうに滑らかに…(笑)。
本誌■結構、出現条件がきびしいですよね……。
開発■あんまりポンポン出たらありがたみがないと思って、ちょっと難しくしたんですが、1カ月くらいでもう巷じゃ出ちゃってて、ちょっと計算外でしたね。
本誌■三船さんはビーンをどう思われました?
三船■今回はプログラムを直接触ってなかったんですよ。で、終わってからプログラムを見てみたら怪しいところを発見して、ゲッ、やられたなって思ったのですが、まあいいかっていう感じで。ただ、みんなやることが中途半端だなと。どうせやるんだったら、もうちょっといろいろとやっておいても怒らなかったのに(笑)。
開発■開発としては、クビをかけてのイタズラだったんですが(笑)、その分皆さんに楽しんでほしいですね。

「バーチャストライカー2」ディレクター
三船 敏氏

ビーンのモデル?であり、生みの親でもある三船氏。今は次回作の構想中とか……。

ビーンは神聖な生き物なんです(笑)

The Future Is Now SNKホームページ★http://www.neogeo.co.jp/

SNK®WORLD '97

MAKER'S COMMENT FROM 梅本氏

皆さん、すっかり涼しくなりましたが、KOF'97って面白いでしょ。私もホントそう思います（今はマリー・クリス・紅丸）。さて、今後のアーケード最新作“侍魂”と“月華”にも期待してくださいね。このコーナーでも紹介するので、ご意見やイラストも送ってね！

新タイトル決定?!

次号いよいよリニューアルか.

以前からお知らせしていた「リニューアル」SNKページが、ついに発動！ 新タイトルの発表は次回にて。企画は以下のとおりだけど、新コーナーの希望があれば、どんどん採用してくからヨロシクね☆

新企画＆募集コーナー

・通信簿

SNKキャラを楽しく採点しちゃおうのコーナー。例：キム→鳳凰脚：10点・一言「キムの旦那、これでいいでヤンスか？」byチョイ

・SNKオススメの一品

SNKに関する物や人物なら何でもOK。自分的にオススメなものを教えてね☆（出案：福岡県／ピッコロさん）

続投するコーナー

・人気投票

自分の好きなSNKキャラや必殺技（または武器）をそれぞれ1～3位まで。

・HELP、SNK！

SNKに関する質問を受け付けます。些細な疑問も受付OK、できる限りお答えします！

リニューアルコーナー

・ネオジオふりぃくす集いの間 ➡「Hyper フリークス」

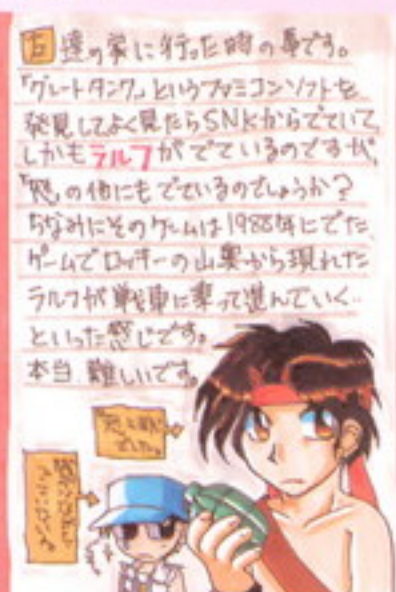
通常投稿＆テーマ投稿のイラストや文章を掲載するコーナー。イラストはカラー、文章は120字以内でお願いします。

あなたの疑問にお答えする HELP、SNK！

Q1 神奈川県／マサ さん

友達の家に行った時の事です。「グレートタンク」というファミコンソフトを発見してよく見たらSNKからでていて、しかもラルフがでているのです。が、“怒”の他にもでているのでしょうか？ ちなみにそのゲームは1988年にでた。ゲームでロッキーの山奥から現れたラルフが戦車に乗って進んでいく。といった感じです。本当、難しいです。

A1 「グレートタンク」は、1985年に発売。その前には、“怒”シリーズの元になった、アーケードゲームの「T・A・N・K」のオープニングに、戦車に乗ったラルフがいます。あと怒シリーズの「怒号層圏」にも出てるよん★

※今回は梅本氏ご多忙のため、宣伝課・藤原氏にお答えいただきました。

Q2 オロチスチームの出現コマンドを教えてください。対戦で乱入してきた人が、オロチの力を使えるクリスを使っていて、正直ビビってしまいました。よろしくお願いします。

北海道／三浦 志信 さん

A2 ハガキをいただいてから、すごく時間たっちゃってゴメンなさい。本誌記事にもう掲載されたけど、見てくれたかな。入力をミスりやすいので、レバーの上下でなく、セレクトの枠がどのキャラの上を通るか、で確認するといいかも。入力はある程度ゆっくりでもOKだよ。

It's New Characters

今作から、ついにストーリーで登場。「いつでも待ってる」のセリフが健気☆

岩手県／吉井 彩華 さん

初投稿のリエさん、これからも投稿ヨロシクね。でも真吾、授業は大丈夫？

埼玉県／要達 リエ さん

今号のK・O・I

ムチャクチャ可愛いクリスをありがとう☆ 最初、彼を女のコだと思っていた人も多かったみたいだよ。

愛知県／むくるきゅう さん

「ケンカが強い上に、男前。」

連続になりますが、あまりに格好いいので掲載。う～ん、社って、本当にセリフも技もイカスなぁ。

北海道／さいが氷子 さん

お気に入りの台詞は「楽しんでる？」とか。キャラクターも増えた'97。エディットも悩んじゃうね。

福岡県／ピッコロさん

ネオジオふりぃくす集いの間

最近、投稿ハガキが多くて嬉しい悲鳴。中々掲載できなくて、皆さんごめんなさい。でも、できる限り掲載してくからね。リニューアル後もよろしくおつきあいください。文字投稿も待ってるよん！

あて先

〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株） セガサターンマガジン編集部内
SNK WORLD '97
（しばらくの間はここでOK！）

「SSCプレゼント」の受付は締め切らせていただきました。当選者の発表は、リニューアル後の当ページをご覧ください。

THE KING OF FIGHTERS'97

●SNK●アーケード稼動中 ©SNK 1997

実戦で使う連続技集!!

今回から3回に分け、対戦で多用する連続技を紹介する。実用的なのは、下段のしゃがみ弱Kから始まるもの。一発当たれば超必殺技まで確定というキャラも少なくない。従来の格ゲー定番のジャンプ攻撃からの連続技は、KOF'97ではジャンプ攻撃を省いた地上で決める部分の連続技が重要。これは相手の必殺技のスキなどに狙えるのだ。

主人公チーム

草薙　京

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強P→キャンセル大蛇薙（強）or毒咬み→罪詠み→罰詠み

しゃがみ弱K→近距離立ち強Pとつなぐことが可能なので覚えておくといい。相手の起き上がりや、空ジャンプ後などに狙うのが有効だ。

●近距離立ち強P→キャンセル七拾五式　改（強）→大蛇薙

近距離立ち強Pは相手に密着している状態でヒットさせなければ、その後の強七拾五式改へつなぐことができないので注意。大技（スキの大きい技）がスカった時に狙おう。

二階堂　紅丸

●しゃがみ弱K×2～3→キャンセル真空片手駒（強）

基本的な連続技。ガードされてもかなり削れるのが美味しい。また、雷光拳（弱）にもつなぐことができる。

●フライングドリル→真空片手駒（弱）or雷光拳（弱）

奇襲に使えるフライングドリルを使っての連続技。しゃがみ強Kへもつなぐことができる。

大門　五郎

●しゃがみ弱P→キャンセル天地返しor地獄極楽落としor嵐の山

相手の起き上がりに狙うのがベスト。

●近距離立ち強K→キャンセル頭上払い+C→キャンセル天地返し

決まればかなりのダメージ。頭上払い+Cはしゃがみ弱Pからもつながるので覚えておこう。

餓狼チーム

テリー・ボガード

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強攻撃→キャンセルライジングアッパー→キャンセルパワーチャージ（弱）→各種追い打ち

追い打ちに使える技は、弱バーンナックルや強力なパワーゲイザーなど。攻め続けたいなら大ジャンプからの強攻撃がおすすめだ。

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセルライジングアッパー→キャンセルパワーチャージ（弱）→各種追い打ち

テリーの連続技はパワーチャージから追い打ちを決めるのが強烈。下段から始まるこの連続技は、起き上がりや空ジャンプから狙おう。

アンディ・ボガード

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセル斬影拳→残影拳

実際のところはしゃがみ弱K→キャンセル撃壁背水掌だろう。これは、ただつながるっていうことで採用。

●ジャンプ強攻撃→しゃがみ強P→キャンセル撃壁背水掌→各種追い打ち

追い打ちに使える技は、空破弾（強）や超裂破弾（強）をはじめ、いろいろな技で可能となる。好きな技を叩き込んでみよう。

ジョー・東

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセル爆烈拳→爆烈拳フィニッシュ

基本的な連続技。爆烈拳は長い間殴ってるわけではないので、タイミング良く爆烈拳フィニッシュへつないでしまおう。

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強P→キャンセルローキック+B→キャンセル弱スラッシュキック

連続技の途中に特殊技であるローキックをはさんであるのがポイントだ。

新女性格闘家チーム

神楽ちづる

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→三籟の布陣

三籟の布陣のヒット後は、立ち強Pを数発当てる。そのうち当たらなくなるので、立ち強Kなどに変更して連続ヒットを持続させよう。

●ジャンプ強攻撃→しゃがみ強P→神速の祝詞（弱K）→神速の祝詞・天瑞（強K）

神速の祝詞の1発目は最速で攻撃判定を出すことに注意しておけば比較的簡単な連続技。

不知火　舞

●ジャンプ強攻撃→しゃがみ強P→龍炎舞（強）or超必殺忍蜂

基本3段ではあるが、相手によってはヒットしても反撃を受けるので注意しよう。

●ムササビの舞→各種必殺技

画面端限定の連続技。ムササビの舞ヒット後、ムササビの舞、鳳凰の舞以外の必殺技で空中追い打ちできる。オススメは飛翔龍炎陣（強）。

キング

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセルトルネードキック（強）

下段始動の連続技。跳び込みのあと、中段技として使えるバックジャンプ強K（昇り）と併用すると有効だ。

ニューフェイスチーム

七枷　社

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強K→ジェットカウンター（弱）orミサイルマイトバッシュ

ヒットするのが確実なら威力の高いミサイルマイトバッシュへつないでいきたいところ。出せる状態ならミリオンバッシュストリームに変えても可。

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセルミリオンバッシュストリーム

相手の起き上がりに中段である近距離立ち強Kと併用していくといい。しゃがみ弱Kからしゃがみ弱Pへのつなぎは意外と難しいので練習が必要だ。

シェルミー

●ジャンプ強P→しゃがみ強P→シェルミースパイラルorシェルミーフラッシュorシェルミーカーニバル

しゃがみ強Pがヒットしない相手もいるので、そういった相手に対してはしゃがみ強Pをしゃがみ弱Pに変えていく必要があるので注意しよう。

クリス

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセルスピニングアレイ→キャンセルスライドタッチorツイスタードライブ

相手の起き上がりや空ジャンプから狙っていくと効果的な連続技。

●ジャンプ強K→しゃがみ強P→キャンセルスピニングアレイ→キャンセルチェーンスライドタッチ

こちらの場合だと、ガードされてもコマンド投げ以外に反撃を受けにくいチェーンスライドタッチにつなぐことができる。

'97スペシャルチーム

山崎　竜二

●しゃがみ強P→蛇使いor爆弾パチキ

しゃがみ強Pの出が速く、蛇使いはガードされてもスキが少ないので、接近戦で多用できる。超必殺技を決めることもできるぞ。

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→砂かけ→キャンセル蛇使い→各種技

砂かけを蛇使いでキャンセルして、さらに蛇使いもキャンセル（Dボタン）するとこちらが先に動けるようになる。自分なりの連続技を探してみよう。

ビリー・カーン

●しゃがみ弱K×2→近距離立ち弱K→大回転蹴り

お手軽な連続技。下段始動なので、相手の起き上がりや空ジャンプから狙っていこう。また、レバー前入れ+Aは突進技なので、そこからさらに攻めを展開しよう。

●しゃがみ強P→キャンセル大旋風or三節棍中段打ち（弱）→火炎三節棍中段打ち

威力の高い連続技。ジャンプ攻撃や強襲飛翔棍からもつなぐことができる。

ブルー・マリー

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強P→キャンセルハンマーアーチ→キャンセルバックドロップ・リアルorM・スプラッシュローズ→バーチカルアロー（→スナッチ）

最後のバーチカルアローは超必殺技ヒット後の追い打ちで、硬直終了後すぐにスナッチまでを入力することで拾うことができる。

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→バックドロップ・リアルorM・ダイナマイトスウィング

下段攻撃から始まるお手軽。相手の起き上がりや、空ジャンプなどから狙おう。

矢吹　真吾

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→キャンセル毒咬み

基本的な連続技。空ジャンプから狙ったり起き上がりを攻める時に使おう。

●ジャンプ強攻撃→近距離立ち強P→各種超技

決まればかなりのダメージを奪うことができる。MAX版駈け鳳燐を決めた時はキャンセルが利くので鬼焼き（強）で追い打ちしよう。

八神　庵

●しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→葵花（弱）

基本的な連続技。しゃがみ弱Pからはキャンセル夢弾（1段）→キャンセル葵花（強）or八稚女などのマニアックな連続技もある。

●近距離立ち強P→キャンセル屑風→遠距離立ち強P→キャンセル葵花（強）or八稚女

強力な連続技。ジャンプ強攻撃や百合折りから始めてもいい。百合折りからは、近距離立ち弱K→キャンセル夢弾（2段）→キャンセル葵花or八稚女がかっこいいぞ。

担当ライターに聞く好きな連続技は？

●たか・ぴー
NEO・GEO版の家庭用が発売されたせいか、ゲーセンへ行っても対戦をやることが少なくなった。何故だれも入ってこないの？　寂しいなぁ～。んなことはあっちに置いといて、連続技ですよね？　俺は京、テリー、庵の連続技が好きです。もっと凄いのがあるけど、それは今度紹介するのだ。

●まさ
しゃがみ弱K→しゃがみ弱P→通常投げ…すまんス。お気に入りは、この前紹介した真吾のMAX駈け鳳麟絡みの連続技。あとは、ムズかしいけど社のしゃがみ弱K→しゃがみ弱P→ミリオンや、ロバートの連舞脚→龍虎乱舞など。キングのMAXサイレントフラッシュ→強トルネードも好き。

リニューアルスタート！もっとエルフに接近！

第1回

ZOOM in élf エ・ル・フ

エルフユーザーサポート……03-5377-0954／10:00～18:00（月～金）
エルフホームページ……http://www.elf-game.co.jp

新連載スタート

きみちゃんの りっぱな声優になるゾ！

はじめまして！　古山きみこです。な、なんとこんな新人の私が連載をやらせてもらえることになりまして、ちょっと不安です。何が不安って私には文章力がない！ってこと。でも実は内心めちゃめちゃ嬉しーの♡　だから気力で頑張るぞ！って感じ（のーてんき娘←これは覚えておこう!?）。一生懸命書くので見守ってやってくださいね。

今回第１回目は、私のデビュー作品「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」のアフレコ時の話をしますね。時はさかのぼりアフレコ前日。もう目はギンギン♪……。ぜんぜん眠れなくって、台本見ながらここはこんな感じでいいのかな～っとか何回も練習してみたりして。結局２時間くらいしか眠れなかったの　遠足の前日みたいな気分。そんなこんなでドキドキしながらスタジオに入ったけど、「夢だったアフレコができる！　これで私も声優さんになれるんだー！」と思うと超感動しちゃって、誰にも気づかれないようにこっそり泣いちゃいました。それからブースに入ると、今度は緊張と嬉しさで気持ちが高ぶって、またウルウルしてしまった　私ってスゴーク泣き虫なんですよ……。

今回の私のアフレコは、１人だけで収録する方式でした。だから間違えても、他の声優さん達に迷惑をかけてしまうことはないんだけど、１人だから、相手との会話ができないっていうのが大変でしたー　１人だとなんだか照れちゃうセリフとかありますよね～？　スタッフの人達は外で笑ってるし。うぅ。でも、最後の方は完全に役に入り込んじゃってましたけど。アフレコは３日間で無事終了。スゴォーク大変だったけど、本当に楽しかったです。

なんかよくわからない話になっちゃいましたね　ごめんなさい。でもこれに懲りずにまた読んでくださいネ　毎日どんどん寒くなってるので、風邪には気をつけて。寝る時はあったかくしてお休みくださいね！　バイバイ。

古山きみこ AS ユーノ

1回目だよ

次回からもよろしくね♡

It's NEW サクラのエルフ探検隊

今回はオレ様の人形を激写だゾ！　ナニッ、オレ様を知らないだって？　そういうやつはエルフホームページやファンクラブの会報でオレ様の活躍を見るべしッ。YU-NO情報も満載。何と声の聞けるキャラもいるんだよう。アドレスはページの右上を見ろよナ。よろしくナ！

エルフの宣伝しなさいよっ

Snap Shot in アフレコスタジオ

この愛らしいクッキーに注目！　きみちゃんの手作りなのだ!!　あまりの美味しさにかけらも残りませんでした。

ムムッ。台本を真っ剣に読んでいるきみちゃん。もう気持ちはすっかりユーノです。ユーノの、真摯な想いが伝わってくるね。

さて、今回からリニューアルスタートした当コーナーはいかがだったでしょうか？　エルフへの質問やコーナーへのご意見、ご感想を書いて送ってね。古山きみこさんへのお便りも待ってるよ。あてさきは〒103　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）5F セガサターンマガジン編集部「ZOOM in エ・ル・フ10/31号」係まで。

ゲームとアートの微妙な関係

GAME & ART

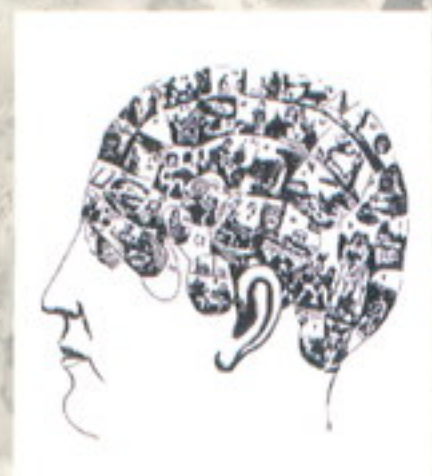
帰るところ

第35回

作品35
「ウイルス」
ハドソン
1997.8.22.
6,800円/ADV

現実を相対化する手段として バーチャル・リアリティを評価する

ゲームというデジタルの世界で「ウイルス」という名前のゲームと聞くと、まずコンピュータウイルスのことを連想してしまう。突然に文字化けが始まったり、画面が崩れていったり、そんなゲームかと思ったら、バーチャル・リアリティ空間をテーマにしたストーリーのゲームだった。

もっとも、この「ウイルス」では、「バーチャル・リアリティ」は「プロセシングアライブ」と呼ばれている。ブックレットから引用すれば「それはコンピュータが造り上げた虚構の世界で、精神と肉体における五感を全てデータ変換し、トランサーと呼ばれる端末器によってアクセスした者同士が、同時に理想的な仮想現実を疑似体験できるものだ」という。

この文にある「トランサー」という端末器は「肉体を遺伝子レベルでスキャン」することができるという。「ウイルス」の世界は、旧来のバーチャル・リアリティの機器がより進化した未来の仮想現実の話ということができる。これまでのバーチャル・リアリティの機器は、視覚と聴覚、それに触覚がせいぜいで、ときに匂いも使うという程度だ。しかしこのプロセシングアライブでは、遺伝子レベルで仮想世界を体験することができる。しかもここで経験した出来事は、現実世界に「生化学的な記憶」として持ち帰ることができるという。

バーチャル・リアリティは脳の中にある？

ところで、ぼくの年齢でバーチャル・リアリティと聞くと、まず思い出すのは映画『トータル・リコール』だ。シュワルツェネッガー主演のこの映画には、主人公が電脳の仮想世界で恐怖の体験をするが、現実世界に帰ってきてほっとする、というシーンがある。バーチャル・リアリティはあくまで「バーチャル（＝仮想）」で、スイッチを切ったとき、あるいは装置を外したときは現実の世界に帰ることができる、その「帰る」感覚が何よりすっきりするものだ、とぼくは考えている。

実際に誰でもバーチャル・リアリティを体験できる施設としては、東京・お台場にあるセガのジョイポリスに行くといい。ここに「ザ・クリプト」という体感ゲームがある。入り口でヘッドホンと大きなメガネのようなゴーグルを渡される。そして、2メートル四方ほどの何もない空間に連れて行かれる。そこでゴーグルを装着すると、ゾンビが現れて抱きついてきたり、目の前に階段が現れ、石が落ちてきたり、足元が傾き、立っていられないような感覚に陥ったりする。

しかし「ゲーム」が終了し、装置をはずせば現実に戻れる。バーチャル・リアリティの世界に浸っているときも楽しいが、この「現実に戻る」という感覚も新鮮でいい。現実の世界なんて当たり前で何でもないものと思っていたが、別の世界を体験すると、自分が「現実」世界にいることが、ひとつの奇跡のようにも思えてくる。

さて、「ウイルス」だが、ここでの電脳空間体験は、その記憶が生化学的に現実世界に持ち込まれる点で現在のバーチャル・リアリティと区別される。電脳空間（プロセシングアライブ）を体験した前後では、現実世界も別のものになっているのだ。しかも、その影響は単なる視聴覚にとどまらず、遺伝子レベルにまで関係してくる。

そもそも「ウイルス」というゲーム自体が、ひとつのデジタルな空間を内包している。そこでプロセシングアライブの世界を垣間見るということは、二重のバーチャル体験ということもできる。ただのバーチャル・リアリティなら、それを「現実」と対比して考えることもできる。しかし「ウイルス」の現実は、厳密には、いわゆる「現実」と異なる「もうひとつの世界」なのだ。つまり、「もうひとつの世界」のなかに、さらに「もうひとつの世界」がある、ということだ。すると本当の現実は、どこにあるというのだ。

ふと気がつくと、本当の仮想世界に迷い込んでいる。そんな感覚が、このゲームの楽しさなのかもしれない。

フセ博士

布施英利（ふせ・ひでと）。1960年生まれ。学者・作家。先日、東北地方の白神山地・ブナの森に行く。「生命と死」をテーマにした、博士の大自然フィールドワークは続く。著書に『脳の中の美術館』（筑摩書房）などがある。

週刊布施アカデミア

インターネット上にあるもうひとつのバーチャル・リアリティ「電脳・布施アカデミア」は、フセ博士の仮想研究所。「この電脳時代に"紙"のメディアはどのように消えていくのか、まじめに考えてみました」とのこと。興味のある人は、http://www.so-net.or.jp/FuseAcademia まで、今すぐダイブしてみよう。

今週の 箱崎の母的占い

10/17(金)〜10/23(木)

箱崎の母
占いの道に入りて二十有余年。最近はサタマガ編集部員の相談を聞いてあげる日々が続いているとかいないとか。

今週のラッキーさん

今週はエーベルージュのスタンベルクバルセロスさん。お誕生日は10月18日のさそり座。いろいろお付き合いで忙しくなりそうです。なるべくなら仕事や勉強を最優先させてください。女性とは噂話に花が咲くのですが、あやふやな情報を流してしまうとそれ以外の情報まであなたが情報源だと言われてしまいますよ。

金運	付き合いにはケチらないで。
健康運	良好。体力に問題なし。
仕事・勉強運	集中できれば身につくでしょう。
愛情運	真剣な態度で好感度が増します。

おひつじ座 3/21→4/20

男の子 自分の持っている癖をよく確認してください。時々出てしまうその癖が、気づかぬうちに、人を傷つけてしまっているかもしれませんよ。

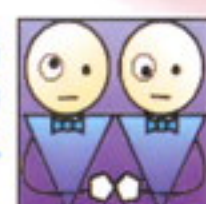
女の子 ここ一番でふんばりがきかない我慢の時期です。あまり力を入れなくていいときには、もう少しリラックスしていてもいいのでは。

知識があるということは素晴らしいことです。しかし、それを人に押し付けてはいけません。特に同等な立場にある人とのいざこざの予感が。助けを求められたら、手を差し伸べてあげて。
幸運の鍵はブルーグレー、ポケットティッシュ、そこにおもりがついている人形。一歩引いた態度が"今週の目標"となるでしょう。

おうし座 4/21→5/21

男の子 手元から1つ大事なものが去って行ってしまいます。ぽっかりと空いた心の穴は、しばらく塞がる気配はなさそうなので、注意！

女の子 あなたにとってとても力強い味方が現れてくれそう。とても身近なその人は親身に相談に乗ってくれるでしょう。いろいろ話してみては？

今週は、とにかくやらなくてはならない仕事を早めに終わらせてしまうこと。その仕事も、思っているほど時間はかからないはず。そうすれば、週末はゆったりとした時間が過ごせます。
幸運の鍵はオレンジ、大地、のれんのように部屋をわたす布。自分の意見ははっきりと。無理に人と合わせる必要はありません。

ふたご座 5/22→6/21

男の子 気分的に滅入ってしまっている人が多いようですね。自分に少しごほうびをあげてみては。欲しかった物とか、食べたかった物など……。

女の子 今のあなたには愛が足りないのでは。情熱を忘れてしまってはあなたという車は、一歩も前に進めないでしょう。思い出してみましょう。

培ってきた友情が、とても深くいろいろなことに関係してきそうです。時として疎ましく思えることも。感情が顔に出やすいタイプだと思える人も人と話すときはそのことを意識して。
幸運の鍵は焦げ茶色、のり、冬を感じさせるもの。気晴らしにあまり行ったことのない場所で散歩やショッピングを楽しんでみては。

かに座 6/22→7/22

男の子 ずっと考えてきたことがようやく形になりかけてきます。でも、もう少し資料が必要。関連のありそうなものはどんどん調べてみて。

女の子 答えは出ているはずなのに、いまだに迷っているのですか？ 時間は待ってはくれません。自分に正直になればいいことなのですから。

空けられるところはすべて空けてしまい、溜ったほこりをいっきに掃き出してしまってはどうでしょう。模様替えができる人は、部屋に影ができないような照明の工夫をしてみては。
幸運の鍵は白、背の高い街路樹、衝撃を吸収できるもの。夜遅くなってからの飲物は量を多く取らないように気をつけてね。

しし座 7/23→8/22

男の子 ここにきてあなたの心の弱い部分が足を引っ張ります。もっと自分以外の人を信用してあげてください。1人では淋しいでしょう？

女の子 上っ面だけで人とつき合うのはやめましょう。どんな人でもせめてその日何を話したかぐらいは覚えておかないと後が大変ですよ。

自分の予定していたことがそのまま実行できる、効率のいい生活が送れる時期です。そんなときは悪いことが起きそうだな……とか思わないように。そのまま現実になってしまいますよ。
幸運の鍵はカメリアグリーン、絵画、自分のテーマソング。何でも前日に用意をしておくとより一層、順調にことが運こんでくれそう。

おとめ座 8/23→9/23

男の子 土壇場で大逆転。勝利があなたの元に転がり込んできてくれそう。悪あがきと言われても構いません、最後まで諦めないでやってみて。

女の子 圧倒的な強さ。今まで投資してきたものが利子をつけて返ってきます。これは、次へのステップの大切な資本。使わずとっておいて。

あなたの切ない思いを知ってお友達が助け船を出してくれたりします。いまいち切り出せない勇気のないあなた。いいアドバイスを受けて嵐の中を駆け抜けてみてください。
幸運の鍵はボルドー、薔薇の花束、少し風の吹く日。これからの運勢はあなたが作り上げていくものなのです。負けないで！

てんびん座 9/24→10/23

男の子 どうしても解決できない出来事が起こってしまいますよ。傷が深くならないうちに、どうにかしなくてはならないのですが……。

女の子 さぼり癖と言うか、休みぼけと言うか、だらけた毎日を送ってしまいそう。自分でもわかっているのですが、どうも身体が動かなくて。

決して越えてはいけないラインをあなたは越えようとしています。絶対に公私混同はいけません。全体運はいいのですが、時折あなたが犯す過ちで周りの雰囲気が悪くなってしまいます。
幸運の鍵はくらめな配色、中華料理、少しずつ削って使うもの。昔から、口は災いの元と言いますね。余分なおしゃべりは禁物ですよ。

さそり座 10/24→11/22

男の子 海が見える場所はあなたの運気をぐっとアップしてくれるでしょう。落ち込んだときは、朝からお弁当を持って出かけたらどうでしょう。

女の子 異性に対して、とても興味がわく週と言えるでしょう。最初は協力者として、次は相棒として徐々に距離が縮まっていきそうです。

心を騒がせるような人があなたの前に現れます。あなたにとって、今後かなり影響を与えてくれる存在の人です。味方にできれば、きっととても心強い人。恋の予感さえしてきます。
幸運の鍵はターコイス、スクラップブック、音の出る箱。たとえ意見が対立してしまうことがあったとしても、短気にならないで。

いて座 11/23→12/21

男の子 気がつくと視線の先に同じ人物がいるようになります。ただ、これが恋に発展するかはあなたの気持ち次第のよう。ポイントは電話！

女の子 家を出ている人は、実家に帰ってみましょう。冷えきっていたあなたの心が、芯から暖まってくるはず。ついでに、財布の中身もね。

最初のうちはもたもたしてしまいますが、だんだん調子が上向いてきそうです。この時期、横からの影響を受けやすいので、誘惑されそうなものからなるべく遠ざかったほうがよさそう。
幸運の鍵は黄色、ぬいぐるみ、コードの長い電気器具。自分をいかにコントロールしていくか、今後の運勢がこれにかかっています。

やぎ座 12/22→1/20

男の子 安定した生活を送るようにしましょう。なるべく長く続けられるようなバイトを探して。収入が安定すると精神も安定してきます。

女の子 ギャンブル運が最も悪いのがやぎ座の女性。口約束、書面での駆引きは絶対に避けましょう。石橋は叩いても渡らないぐらい慎重に。

何よりこの時期は、慌てず、騒がず、落ち着いて。1つずつ解決していけば、こんがらがった糸もやがてほぐれてくるはず。ギャンブル運が下がっているので、一発勝負はしないで。
幸運の鍵はピンク、コーヒー、絵はがきを知人へ送ること。遠く離れた友人に手紙を書いてみましょう。何か面白いことがありそう。

みずがめ座 1/21→2/18

男の子 一瞬の出来事。すべてがその一瞬にかかっています。くじ運はあまりよくないようですが、良い方向に転んでくれることを祈ってます。

女の子 出かけた折には一緒にいる仲間におみやげを。チームーワークを取るように心がけてみましょう。しばらく団体で動くことが多そうです。

この時期、いろいろな知識を与えてくれる師匠のような、貴重な人と巡り会えるでしょう。わからないことはこの時すべて解決してしまうようにすれば、今後あまり悩まずにすみそう。
幸運の鍵はベージュ、肉まん、下半身を暖めるもの。あなたが幸運を取り込みたければ、背筋をしっかり伸ばしてみて。何か変わるかも。

うお座 2/19→3/20

男の子 疲れが溜っています。お風呂に浸かって、十分な睡眠をとりましょう。風邪を引いている人は、身体を冷やさないように厚めの毛布を。

女の子 良いことと悪いことが同時に起こり何やら混乱します。悪いことは素早く対処してしまいましょう。そのほうが落ち着いていいですよ。

いらいらすることが多く、物事に集中することができない様子。それを押し切るだけの力が残ってない場合は、ミスを起こしやすくなります。休みを入れるタイミングを間違えないでね。
幸運の鍵は赤紫、小銭を入れた財布、顔を洗うためのセット。何でも自分でやってしまおうとしないで。助けを求めることも大事ですよ。

イラストの見方／■…絶好調！ ■…ふつう ■…今ひとつ

裏技の極 十段 サターンソフト2本
裏技の極 二段 サターンソフト1本
裏技の極 三段 図書券3,000円分
裏技の極 四段 図書券2,000円分

読者投稿サターン㊙テクニック・コーナー

裏技の極

今週は、発売間もないソフトの裏技が多くて熱いぜ！

はみ出し情報

裏技の極みでは、読者のみんなからの裏技を随時募集している。最近、ハガキの数がたるんでいるようだ。ビシッと気合い入れて、裏技探しにはげむように！　これからも、俺たちの応援をよろしくたのむぜ！

二段

ストリートファイターコレクション

真豪鬼&さくらの色違いバージョンが使える！

富山県/木原望

オッス！　今週の1発目の裏技は1本で2本のソフトが遊べる「ストリートファイターコレクション」からお届けするぜ。まずは、普通に選択できない真豪鬼の使い方からだ。この真豪鬼は豪鬼をさらに強くしたキャラクターなので、対戦では圧倒敵に強いぞ。もう一つは、普通に選択しても使用できない、さくらの色違いバージョンを使用する方法だから、覚えておけよ。

コマンド
セレクトボタンを5回押してから豪鬼、さくらを選択する

真豪鬼使用

写真に注意。斬空波動拳が1度に2発出ているのがわかる。

さくらの色違い

このさくらを使用して、対戦相手に差をつけようぜ。

二段

デザエモン2（DEZA 2）

収録されている、オリジナルのシューティングが遊べちゃう！

編集部提供

お次は発売されて間もない、「デザエモン2」に収録されているおまけゲーム「雅」と「エルフィン」をプレイできるコマンドを紹介しちゃうぜ。どちらもおまけにしておくには、もったいないぐらいなゲームなので、この機会にぜひプレイしてみよう。良い作品は参考にして、どんどん吸収しようぜ。

コマンド
メニュー画面でLRボタンを押しながらS1、もしくはS2を選択するとおまけゲームが遊べる

雅

エルフィン

三段

バイオハザード

クリアしなくても、バトルゲームが遊べるぞ！

岐阜県/林健太

本来ならクリアした後にしか遊ぶことのできないバトルゲームを、いきなり遊べる裏技が発見された。プレイヤーが、出て来た敵を全滅させるとステージクリア。もちろん使える武器には使用制限があるぞ。ただし、バトルゲームをプレイするためには、ノーマルゲームでなんらかのデータをセーブしておかないと遊べないので注意しろ。

コマンド
タイトル画面で、X・Y・Zを押しながらスタートボタンを押す

BIO HAZARD
PRESS START BUTTON
©CAPCOM CO.,LTD.1996,1997 ALL RIGHTS RESERVED

STAGE CLEAR!

敵にやられてしまった時点で、ゲームオーバー。さて君は、どこまで進むことができるかな？

三段

Cross Romance（クロス・ロマンス）～恋と麻雀と花札と～

最初から対戦相手を、自分で選択できちゃう！

編集部提供

オラァ！　オラァ！　今週ラストの裏技の極は、これまた発売されて間もない「クロスロマンス」からだ。かわゆ～い女の子達と一緒に麻雀、花札の2つが楽しめるこのソフト。麻雀、花札のそれぞれの“フリー対戦モード”で、自分の好きなキャラクターと、いつでも対戦できるコマンドが届いたぜ。やり方はかんたんなので、ぜひ挑戦してみるべし。

麻雀で対戦者を選ぶ

コマンド
麻雀のフリー対戦の画面でL、R、Y、C、B、Aの順にボタンを押す

花札の対戦者を選ぶ

コマンド
花札のフリー対戦の画面でL、R、X、Y、Z、スタートの順にボタンを押す

夏目さやか

この技を使うことによって、自分の好きなキャラクターといつでも対戦可能だぜ。

裏技大募集中　「裏技の極」では、セガサターンソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、右記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

宛て先　〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「サガサターンマガジン」編集部「裏技の極」の係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。

気になるソフトは要チェック!! 発売前ソフトプレイ

SEGASATURN SOFT REVIEW

WEEKLY

セガサターンソフトレビュー

SEGASATURN

10月17日～10月24日

今週のレビューソフトの中での注目タイトルは、ウルフ、ジェフリーが参戦を果たした「全日本プロレス」。自分だけのキャラも作れるぞ。

このコーナーの見方

このコーナーは、発売予定1週間以内のサターン新作ソフトを基本対象に“お試しプレイ”を編集部で実施し、その感想や意見を掲載するものです。ソフトは完成版、もしくは途中バージョンのサンプルを使用し、未完成版の場合は、その旨を明示し、それを踏まえ論評します。購入の“参考意見”としてご覧ください。

▼発売予定ソフト

▶REVIEWERS

女性ユーザーズ 構成員
●櫛田理子
●出口かおり
●鈴木あつこ
●稲垣美緒
●REI

ハイローラーズ 構成員
●池袋サラ
●居酒屋
●ガイア佐伯
●明石家サンマン
●MAN次郎

ゲストライターズ 構成員
●TETSU
●ジャムおじさん
●高坂亮一
●綱島不二屋
●菅／他

Tactical Fighter（タクティカルファイター）

発売中（10月16日発売）

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	5.0

●メディアリング
●6,800円（全年齢推奨）
●SLG（育成シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

格闘技の頂点を目指せ!
ヒロイン、瞳を1人前の格闘家に育て上げる育成SLG。トレーナー気分を味わおう。

気になるイベントも、盛りだくさん！

Vol.37 148Pへ

イベントが多くていいね☆

行動画面とかイベント内容が、「プリンセスメーカー」にそっくりな気が……。もうちょっとオリジナリティがほしかったなぁ。でも、育成が比較的ラクで、イベントもけっこう挿入されるから、飽きずに遊べます。初めて育成シミュレーションを遊ぶ人にオススメ。行動と食事の組み合わせで能力の上昇＆下降率が変わるとこや、何回も同じ場所に通ってると徐々に物語が展開して、行き先が増えるところも吉。育成シミュレーション最重要ポイント（笑）の「絵柄」と会話が少々古いので、あとは好みの問題ってとこかな。むむ。（美緒） **7**

小生愛せず……

ギャル！ しかも既存の育成ものありきたりさで、けっこうダメージを受けつつ、イベントが少なく、当然イラスト枚数の少ない作りに、やや小生怒り気味。さらに、その数少ないイベントも、パターン数が少なくて単調な感じがするし、たまにあるお楽しみの戦闘も、対戦の自由度が低く、勝ってもいまいち達成感が薄い。まあ、以上の点を除けば、春夏秋冬でキャラの衣装やイベント映像は変化するし、敵を倒して衣装をゲットしつつ、キャラに着せてにんまりできるんだけど、なんだかありがたみにかけるんですわ。（MAN次郎） **3**

愛が足りないぜ

お姫様でなく、女性格闘家育成ゲーム。ヒロインは個性に乏しいし、作画が不安定で、毎回別人のような表情になるのがまず気になった。パラメータは多いのだが、自動戦闘システムにおいてはあまり意味を持たないように感じた。運の要素がかなり強いからだ。育成する娘との会話シーンは少なく、パラメータ上げが延々と続く。個人的には声優にもそれほど魅力を感じなかった。PSに同コンセプトのゲームがあり、なかなか楽しめたので、本作にも期待していただけに残念だ。育成なら、愛を注ぎ込める器を用意してほしい。（綱島） **5**

全日本プロレス FEATURING VIRTUA

10月23日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	普
平均点	7.6

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（対戦格闘）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

目指せチャンピオン!
全日本プロレスに入団した自分を成長させよう。目指せ、トップレスラー！

まず自分のタイプを決めることから始めよう。

Vol.37 68Pへ

テーマソングに心は燃える

ゲームとプロレスの共通項、エンターテインメント性がうまくクローズアップされていて、いわばスポーツゲームと格闘アクション両者のいいとこどりをしたような仕上がりだ。ボタンの割りふりが単純明解であるため、覚えずとも自然に身につくコンビネーション技が気持ちいい。実際の試合で選手がキメに使う必殺技が、格闘アクションのような操作で繰り出せるのにも、不思議なうれしさが。ハンセン、三沢などの有名どころに、ウルフやジェフリーが混じっているのが笑いを誘う。育てモードにはファンの夢がある。（櫛田） **7**

「ファイプロ」+「バーチャ」だけじゃない

なんか「ファイターズメガミックス」っぽい丸っこいキャラだけど、モーションキャプチャーのおかげで実に技がリアル感タプタプ（馬場の腹）。馬場の32文とか、強力な打撃もちゃんとしてて、ヒットするとき例の「ガイーン！」というSEが聞けるのは、バーチャファンとしてうれしいッス。あと、首などのダメージ表現がまさに的を射ているのはグッ。「ファイプロ」的なタイミングゲーっぽい側面もありますが、これだけ技が豊富でリアルなら、自分で全日マットを演出できる楽しみが味わえてもう失禁ものッス。（ガイア） **9**

ハンパじゃないコダワリに涙!

モーションキャプチャーで再現された選手の動きは、キャラの激似度とあいまって、ファン感涙のデキ。全日好きならコレを見るだけでも買う価値アリでしょ。入場シーンや実況などもスキのないコダワリ方で、気分はもう「我が家に全日がやってきた」。ただ、リアルな分だけVFから参戦のお2人が浮いちゃってる気も……。対戦格闘としては、打撃か投げかでの駆け引きが面白く、完成度は高し。でも、慣れてしまうと技を返すことに終始して、結局締め技でギブアップを狙っていく展開になりがちなのが残念。（馬波） **7**

レビュアーのコ・ノ・ミ

このレビューを書いている人はどんな人なの？ そんな疑問を持った人はここをチェック!! レビュアーの好みがわかるぞ。

名前	コメント	名前	コメント	名前	コメント
MAN次郎	ゲーセンで弟分ができて（押しかけ）、今ではよく対戦している。まあそんな感じで、対戦ものは好き。種類問わず。	櫛田理子	スポーツものは嫌いじゃないけど、対戦に熱中するほうではない。ジャンル分けできないニュータイプものが好き。	REI	インターネットを使ったゲームがかなり気になる今日このごろ。ついにプロバイダと契約してしまった……。
稲垣美緒	育成SLG大好きです。でも、育てるのはヘタです。とにかくミーハーなので、絵と音楽はチェックしてます。	馬波レイ	年末期待のタイトルは「ゼロ・ディバイド」、「バーニングレンジャー」、そして「バロック」。まん丸ちゃんもちょっと気になる。	TETSU	好きなのはセガと任天堂とナムコ。キライなのはS○EとS○K。理由？ 好き嫌いに理由なんかいるのかい？

▼発売予定ソフト

ロスト・ワールド ジュラシック・パーク

10月23日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
難	6.33

●セガ
●5,800円（全年齢推奨）
●ACT（アクション）
●制限コンティニュー制
●1人用

恐竜ワールドへヨウコソ！
映画では逃げまどっていたハンターが大活躍。崖を飛び越え、恐竜をバリバリ撃とう！

人間と恐竜が映画版そのままの迫力で登場。

Vol.37 144Pへ

女性ユーザーズ

恐竜がカワイイ！

ステージによって、プレイヤーキャラが変化していくのが面白いね。ただ人間キャラの操作が若干難しい感じ。恐竜は敵キャラを食べる（う～んエグイんだこれが）ことで体力回復できるのに対し、人間は回復アイテムの出現を待たなきゃならない。また人間のみ扱える、ワイヤーアクションも難度が高い気がする。それに慣れてしまえば、非常に奥の深い3Dアクションゲームだと思うよ。恐竜の種類によって、敵を食べる方法が違ってるのもまたリアル。恐竜のアクションが可愛いので、女の子にも受けるかも。（REI）

7

ハイローラーズ

仕掛けの良さがよく表れている

画面は綺麗だけど見づらかったり、攻撃もしてるんだかされてるんだかわかりづらかったりと、プレイし始めは「ちくしょう、ク○洋ゲーめッ!!」とか思ったが、進めていくうちに熱中。そう、前述ものはあくまで形成する一部であり、真の醍醐味は所々の仕掛けを見破り、打破していくことなのだ。頭を使うことと手先の器用さ、これらの必要性のバランスをほどよくし、そのうえ"恐竜世界"という舞台を生かした数々は体験する価値高し。プレイヤーキャラクターが人間になったときのアクションが、ちと平凡な点が残念。（明石家）

7

ゲストライターズ

海外モノってこんなん多いね

狭い足場にジャンプで乗って、ボタンでチョイチョイ攻撃して、アイテム取ってライフ回復して、面クリア。動かすのが恐竜だろうが人間だろうが、やってることは同じ。海外ではアクションといえば今もこんなスタイルらしい。どの面も難易度が高く、ムカムカ度爆発。しかも３Ｄ処理された背景が視界を遮り、さらに大爆発。あまりの悔しさに思わず熱くなってしまうほど。メガドラ時代を未だ引きずっているオレのようなアクションマンは、気長にプレイしてみてくれぃ。一応、面ごとにセーブもできるから。（TETSU）

5

ぱすてるみゅ～ず

10月23日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	5.66

●ソフトオフィス
●4,800円（全年齢推奨）
●PUZ（サウンドアクションパズル）
●無限コンティニュー制
●1～2人用（対戦）

音玉はじけてキモチイイ！
かわいくて、リズミカルなパズルが登場。同じ色の音玉をそろえて、音をかなでよう。

２人で対決することもできる。

Vol.36 158Pへ

女性ユーザーズ

どの購買層狙ったの？

タイトルどおりパステル調で絵柄もかわいく仕上げていて、一見して女の子好みという感じ。システム的にも底面と壁を垂直でなく60度にしたおかげで玉の接点が増え、玉を消すのはもちろん連鎖もしやすくなっている。これなら初心者でも楽しめるし、接待ゲーとしてもまずまずでしょう。でもねー、タイトル見た時から予想はしてたんだけど、使ってる文字が全部ひらがななんだよねー。かわいく見せようとしてるんだろうけど、逆にハズしてるかも。読みづらいし。特にオススメはしないけど、暇つぶしにはなるかな。（かおり）

6

ハイローラーズ

単純だけど味もある

玉を消していくごとに聞こえるピコピコといった音、丸めで愛らしいキャラクターは好感触で、すんなりとなじめた。だが、その可愛さとは裏腹に、発射した玉が描く放物線や、発射威力の強さ調整が１発勝負なのは結構いやらしく、難しさをメーカーからアピールされているように感じた。小生的には、１人用で謎解き要素を含んだタイムアタックに期待しつつ、互いの狙いのずれを笑う熱い対戦を楽しもうという作戦。１つ引っかかったのは、どこかで見たことが？　と感じさせられてしまったところか？（MAN次郎）

6

ゲストライターズ

重力の要素が重い

いわゆる落ちモノは好きな部類だし、打ち出しモノも好きなのだが、横に玉を飛ばすゲームは難しい。重力のために狙いどおり玉が飛ばず、連鎖が思うようにできないのだ。確かに練習すれば上達するだろうが、他にも手軽にできるゲームがあるので、ついそちらをプレイしてしまう……。派手なお助けアイテムが定期的に登場するとか、キャラの対戦シーンをもっとドラマ仕立てにするとか、家庭用ならではの凝った作りにしてほしかった。システムや操作は軽快なのだが、いかんせんこのゲームならではのウリがない。（網島）

5

銀河英雄伝説 PLUS

10月23日発売

使用サンプルの完成度	100%
難易度	平均点
普	6.0

●徳間書店
●5,800円（全年齢推奨）
●SLG（戦略シミュレーション）
●バックアップあり
●1人用

キミは同盟派？ それとも帝国派？
原作同様、奥の深い戦略性が人気の戦略、戦術SLG。パワーアップして復活。

戦略と戦術の２つのゲームで構成されている。

Vol.37 154Pへ

女性ユーザーズ

前作との比較はほかの方にまかせた

最初のパソコン版から一貫して変わらないスケールの大きな戦略を、今回もタップリ味わえる。全体的な戦略と、敵に遭遇した時点でのリアルタイム戦闘の２つのモードがあるが、始まってからすぐに両方体験できるのが良心的。飽きずに有名なエピソードの"歴史の塗り替え"を進められる。コレは提案だが、一度は同盟軍でプレイしてみてほしい。帝国には立派な提督が目白押しだが、同盟にはマジでヤンくらいしかいないので、ゲームバランスでどーにかなっているとはいうものの、自己満足的にスゴイ体験になる。（櫛田）

6

ハイローラーズ

ショウバイジョウズネ

『銀河英雄伝説』を知らないユーザーはもちろん、昨年発売のソフトを購入済みのファンの食指を動かせるほどの力量は感じられないというのが感想。ただただ敵軍の領地を占領していくメインシナリオのほか、一定の期間を設けた侵略作戦を遂行するなどのミニシナリオを追加したり、オープニングムービーや戦闘画面の一新、声優のセリフを増やすなど細々なバージョンアップはしているが、あくまで土台は前作と同じ。昨年発売のソフトを買っていない、どうしてもミニシナリオがやりたいファンのみ購入すべき。（明石家）

5

ゲストライターズ

富山敬さんの声が聴ける！

最初は何をすればいいか戸惑うかもしれないが、戦略面でできることが限られているため、慣れれば戦術というかバトル中心の展開を楽しめる。艦隊の強さは率いている人物の能力に大きく左右され、また戦略画面でも原作どおりの年号にほぼ確実にイベントが発生する。これらを考慮して進めるには原作やアニメの知識が不可欠。こういった理由から完全にファン向けのタイトルといえよう。とすれば、アニメと同じ声優を多数起用したのはうれしい限り。特にヤン提督の声のみアニメからトラックダウンしたという苦肉の策には拍手。（高坂）

7

NEW SOFT SCHEDULE

新作ソフト発売スケジュール

このページの見方

【ジャンル】ACT…アクション／RPG…ロールプレイング／SHT…シューティング／ADV…アドベンチャー／SLG…シミュレーション／SPT…スポーツ／RAC…レース／PUZ…パズル／TAB…テーブル／A·RPG…アクションロールプレイング／S·RPG…シミュレーションロールプレイング／QIZ…クイズ／EDU…エデュテイメント／MOV…インタラクティブムービー／ETC…その他
【対応機器】ハンドル…レーシングコントローラー／マウス…シャトルマウス／マルチ…マルチターミナル6／アナログ…アナログミッションスティック／ケーブル…対戦ケーブル／マルコン…セガマルチコントローラー／ツイン…ツインスティック／ムービー…ムービーカード
【年齢制限など】18推…18歳以上推奨／②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
10月 23日	全日本プロレス FEATURING VIRTUA	5,800円	セガ	格闘ACT	
23日	ロスト・ワールド ジュラシック・パーク	5,800円	セガ	ACT	
23日	ぱすてるみゅーず	4,800円	ソフトオフィス	PUZ	
23日	銀河英雄伝説 PLUS	5,800円	徳間書店	SLG	
23日	スティープ・スロープ・スライダーズ	5,800円	ビクター/パック・イン・ソフト	SPT	
30日	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	4,800円	セガ	PUZ	
30日	RONDE ～輪舞曲～	6,800円	アトラス	SLG+RPG	②
30日	i miss you.	1,980円	コンパイル	ETC	
30日	CULDCEPT	5,800円	セガ／大宮ソフト	TAB	マルチ、FDD
30日	ブルーブレイカー～剣よりも微笑みを～	6,200円	ヒューマン／ヒューネックス	恋愛RPG	
30日	レイヤーセクションII	5,800円	メディアクエスト	SHT	
30日	ミントン警部の捜査ファイル「道化師殺人事件」	5,800円	リバーヒルソフト	ADV	
11月 6日	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	6,800円	ココナッツジャパンエンターテイメント	SLG	
6日	ファルコムクラシックス	5,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	
6日	ファルコムクラシックス（初回生産限定スペシャルディスク付）	6,800円	日本ビクター/日本ファルコム	RPG	②
6日	蒼空の翼-GOTHA WORLD-	6,800円	マイクロネット	SLG	②
6日	麻雀学園祭（通常版）	6,800円	メイクソフトウェア	TAB	18推
6日	麻雀学園祭（初回限定版）	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	18推
6日	ツタンカーメンの謎～アンク～	6,800円	レイ	ADV	②
13日	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	4,800円	セガ	ETC	
13日	デビルサマナー ソウルハッカーズ	6,800円	アトラス	RPG	②
13日	仮面ライダー作戦ファイル1	6,800円	東映ビデオ	ETC	
13日	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	5,800円	パック・イン・ソフト	PUZ	マウス
13日	ザ・スターボウリング	6,800円	ユーメディア	SPT	②
20日	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	5,800円	セガ	SLG	
20日	ZERO DIVIDE －THE FINAL CONFRICT－	5,800円	ズーム	対戦格闘	
20日	テラファンタスティカ（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SLG	
20日	プロ麻雀 極S（セガサターンコレクション）	2,800円	アテナ	TAB	
20日	トランスポート タイクーン	6,800円	イマジニア	SLG	
20日	魔法学園ルナ	6,800円	角川書店	RPG	
20日	プラドルDISC Vol.7 麻生かおり	3,000円	Sada Soft	ETC	
20日	機動戦士ガンダム（セガサターンコレクション）	2,800円	バンダイ	ACT	
20日	ネクストキング 恋の千年帝国	6,800円	バンダイ	恋愛SLG	
20日	ネクストキング 恋の千年帝国（限定版）	7,800円	バンダイ	恋愛SLG	シングルCDつき
20日	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	5,800円	BMGジャパン/NMS	SHT	
20日	TETRIS S（セガサターンコレクション）	2,800円	BPS	PUZ	
20日	ハークスアドベンチャー ヘラクレスの大冒険	5,800円	BPS	A·RPG	
27日	SEGA AGES／メモリアルセレクション VOL.2	4,800円	セガ	ACT他	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
11月 27日	セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ	5,800円	セガ	RAC	
27日	セツ風の島物語	6,800円	エニックス	A·RPG	
27日	貞本義行 イラストレーションズ	4,800円	ガイナックス	ETC	
27日	X-MEN VS. STREET FIGHTER（4メガRAM同梱）	7,800円	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
27日	ヴァンダルハーツ～失われた古代文明	4,800円	コナミ	RPG	
27日	プラドルDISC Vol.8 古川恵実子	3,000円	Sada Soft	ETC	
27日	メッセージ・ナビ	2,800円	シムス	ETC	
27日	TILK～青い海から来た少女～	6,800円	TGL	S·RPG	
27日	バブルシンフォニー	3,800円	ビング	PUZ	
27日	馬なり1ハロン劇場	5,800円	マイクロビジョン	SLG	
中旬	DJ wars	5,800円	Spike	ETC	
未定	ガイアブリーダー	5,800円	アスペクト	SLG	
未定	センチメンタルグラフティ	7,500円	NECインターチャネル	SLG	②
未定	ウォークラフトII ダークサーガ	5,800円	EAV	SLG	
未定	GRANDRED	5,800円	バンプレスト	SLG	
未定	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	6,800円	リバーヒルソフト	SLG	
12月 4日	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO	7,800円	エルフ	ADV	[illegible] マウス ③
4日	スーパーアドベンチャー ロックマン	5,800円	カプコン	ADV	③
4日	実況パワフルプロ野球'97	5,800円	コナミ	SPT	
4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER1 天国に行けないパパ	6,800円	サクセス	ETC	②
4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER2 ボーイズ・ライフ	6,800円	サクセス	ETC	②
4日	映画で学ぶ英会話 Virtual THEATER3 インターセプター	6,800円	サクセス	ETC	②
4日	COTTOn2	5,800円	サクセス	SHT	
4日	バーチャル競艇2	6,800円	日本物産	SPT	マルコン
4日	仙窟活龍大戦 カオスシード	6,800円	ネバーランドカンパニー	SLG	②初回限定版のみ
4日	ジャングルパーク～サターン島～	4,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
4日	ジャングルパーク～サターン島～（限定版）	5,800円	BMGジャパン/デジタローグ	ACT	
4日	SAVAKI（サバキ）	5,800円	マイクロキャビン	格闘ACT	
4日	デジグ トーマス～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	デジグ ラッセン～アートコレクション～	5,800円	増田屋コーポレーション	PUZ	
4日	HOP STEP あいどる☆	6,800円	メディアエンターテイメント	SLG	
4日	プラドルDISC Vol.9 永松恵子	3,000円	Sada Soft	ETC	
4日	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	未定	ハドソン	SLG	
11日	マリア 君たちが生まれた理由	6,800円	アクセラ	ADV	
11日	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	5,800円	イマディオ	RPG	
11日	プラドルDISC Vol.10 真崎麻衣	3,000円	Sada Soft	ETC	
11日	アルカナ ストライクス	未定	タカラ	TAB	
11日	サターンボンバーマン ファイト!!	5,800円	ハドソン	ACT	マルチ
11日	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special	5,800円	フォグ	ADV	18推
11日	ソード&ソーサリー（セガサターンコレクション）	2,800円	マイクロキャビン	RPG	
11日	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	2,980円	メディアワークス	ETC	
18日	ティンクルスタースプライツ	5,800円	ADK	SHT	
18日	水滸伝～天導一0八星～	7,800円	光栄	SLG	
18日	ウルトラマン図鑑2	6,800円	講談社	データベース	
18日	ファーランドサーガ	6,800円	TGL	S·RPG	
18日	テクストート・ルド～アルカナ戦記～	6,800円	パイ	SLG	
18日	グランディア	未定	ゲーム アーツ	RPG	②
18日	プラドルDISC Vol.11 廣瀬真弓	3,000円	Sada Soft	ETC	
18日	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	7,800円	レイ・アップ	ADV	
25日	Wizard's Harmony2	5,500円	アークシステムワークス	育成SLG	
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ソフト単体）	5,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
25日	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（お買得セット:拡張RAM同梱）	7,800円	SNK	格闘ACT	RAM必須
25日	実況Jリーグ 炎のストライカー	5,800円	コナミ	SPT	
25日	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―（通常版）	6,300円	サンソフト	恋愛SLG	
25日	放課後恋愛クラブ―恋のエチュード―（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
上旬	反射でスパーク!	5,800円	ジーク	ACT	
中旬	R?MJ The Mistery Hospital	6,800円	バンダイ	ADV	
未定	シャイニング・フォースIII シナリオ1（仮称）	4,800円	セガ	S·RPG	
未定	SONIC R	5,800円	セガ	ACT	マルコン
未定	音楽ツクールかなでーる2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	★クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	5,800円	アテナ	ACT	
未定	プリンセスクラウン	5,800円	アトラス	RPG	
未定	プリンセスクエスト	5,800円	インクリメントP	RPG	
未定	プリンセスクエスト（特別限定版）	5,900円	インクリメントP	RPG	
未定	プリズナー オブ アイズ 邪神降臨	5,800円	エクシングエンタテイメント	ADV	
未定	蒼穹紅蓮隊 バリューパック	2,800円	EAV	SHT	
未定	ガンブレイズS	6,800円	キッド	RPG	18推
未定	テナントウォーズ	5,800円	キッド	TAB	
未定	ソロ・クライシス	5,800円	クインテット	SLG	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
未定	頭文字D～公道最速伝説～	5,800円	講談社	RAC	
12月 未定	ツアーパーティー　卒業旅行にいこう	5,800円	タカラ	SLG+TAB	マルチ
未定	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	6,800円	T&Eソフト	ゴルフ	
未定	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS Vol.2	5,800円	TEN研究所	ETC	SANKYO FF対応
未定	究極タイガーII PLUS	5,800円	ナグザット	SHT	
未定	東京幻夢大学（仮称）	5,800円	ナグザット	ADV	
未定	大江戸ルネッサンス	6,800円	パック・イン・ソフト	SLG	
未定	NOON（ヌーン）	4,800円	マイクロキャビン	A・PUZ	マルチ
未定	クロック！　バウバウアイランド	5,800円	メディアクエスト	ACT	
未定	悪魔全書 第二集	未定	アトラス	ETC	
未定	忍ペンまん丸	未定	エニックス	ACT	
未定	GT24	未定	ジャレコ	RAC	
未定	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ♡ナイトメア	未定	ジャレコ	ADV	
未定	Guilty Gear	5,800円	アークシステムワークス	格闘ACT	
今秋 未定	サウンドノベルツクール2	5,800円	アスキー	ツール	
未定	Wizardry ネメシス（仮称）	未定	ショウエイシステム	RPG	
未定	AZEL ーパンツァードラグーンRPGー	6,800円	セガ	RPG	マルコン、$
今冬 未定	バーニングレンジャー	5,800円	セガ	ETC	マルコン
未定	プロ野球チームもつくろう！	5,800円	セガ	SLG	
未定	宇宙のランデブー～RAMA～	6,800円	ソフトバンク	ADV	②
未定	速攻生徒会	6,800円	バンプレスト	格闘ACT	
未定	海辺（ビーチ）でリーチ!	5,800円	毎日コミュニケーションズ	TAB	
未定	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	未定	アスミック	ACT	
未定	サイキックフォース	未定	ソフトバンク	格闘	
未定	スーパーロボット大戦F～完結編～（仮称）	未定	バンプレスト	S・RPG	
97年末 未定	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	7,900円	エニックス	ADV	⑤
未定	きゅー爆っく	5,800円	アクティビジョン・ジャパン	ACT	
97年内 未定	DREAM SQUARE 山田まりや	3,800円	ビデオシステム	ETC	
未定	BAROQUE	未定	スティング	RPG	
未定	金田一少年の事件簿～星見島　悲しみの復讐鬼～	未定	ハドソン	ADV	④
29日	坂本龍馬・維新開国	4,800円	キッド	SLG	
98年1月 未定	マリオ武者野の超将棋塾	7,800円	キングレコード	TAB	
中旬	ザ・スターボウリング Vol.2	6,800円	ユーメディア	SPT	②
下旬	湾岸トライアルLOVE	未定	パック・イン・ソフト	RAC	ハンドル
未定	大航海時代外伝	6,800円	光栄	SLG	
未定	フォトジェニック（通常版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
未定	フォトジェニック（初回限定版）	6,800円	サンソフト	恋愛SLG	
未定	卒業アルバム（仮称）	3,800円	小学館プロダクション	ETC	
未定	街	5,800円	チュンソフト	サウンドノベル	②
未定	SDガンダム GCENTURYS（仮称）	6,800円	バンダイ	SLG	
未定	ダンジョン・マスター　ネクサス	6,800円	ビクター/ビクターソフト	RPG	
未定	UNO DX	5,800円	メディアクエスト	TAB	
未定	魔法少女プリティサミー　ハートのきもち	未定	NECインターチャネル	ADV	
未定	ワンダー3／アーケードギアーズ	5,800円	エクシングエンタテイメント	バラエティ	
98年2月 未定	七つの秘館　戦慄の微笑	未定	光栄	ADV	
未定	慟哭　そして…	未定	データイースト	ADV	18推
未定	機動戦士ガンダム　ギレンの野望	未定	バンダイ	SLG	
98年3月 未定	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	5,800円	ガイナックス	育成SLG	
未定	ウルトラマン図鑑3	未定	講談社	データベース	
98年4月 未定	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～	未定	データイースト	ADV	
未定	クロス探偵物語	6,800円	ワークジャム	ADV	②
98年新春 未定	サクラ大戦2～君、死にたもうことなかれ～	未定	セガ	ADV	
未定	クーリエ・クライシス（仮称）	未定	BMGジャパン/NewLevel	ACT	
98初頭 未定	LOOSE（仮称）	未定	シエラ・パイオニア	RPG	
未定	CHILL（チル／仮称）	5,800円	EAV	SPT	
来春 未定	シャイニング・フォースIII シナリオ2（仮称）	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	ラブリーポップ 2 in 1 雀じゃん恋しましょ	6,800円	ビスコ	TAB	
未定	英雄志願 GAL ACT HEROISM	6,800円	マイクロキャビン	RPG	②
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	未定	SNK	格闘ACT	RAM必須
未定	WORLD SOCCER RPG（仮称）	未定	エニックス	SPT+RPG	
未定	わくわくぷよぷよダンジョン	未定	コンパイル	RPG	
未定	ふぁっしょんタウン	未定	ダイキ	SLG	18推
未定	超フラッピー	未定	デービーソフト	ACT+PUZ	
未定	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	未定	ハドソン	RPG	
未定	悠久幻想曲2（仮称）	未定	メディアワークス	SLG	
未定	制服～ハイスクールカウントダウン～	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
来夏 未定	シャイニング・フォースIII シナリオ3（仮称）	4,800円	セガ	S・RPG	
未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	

発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
来夏 未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
未定	イメージファイト&Xマルチプライ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
98年内 未定	エドワード・ランディ／アーケードギアーズ	4,800円	エクシングエンタテイメント	ACT	
未定	アストラスーパースターズ	5,800円	サンソフト	格闘ACT	拡張RAM
未定	スチームハーツ	7,800円	TGL	SHT	
未定	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	未定	NECインターチャネル	S・RPG	
未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	マルチ
未定	フェイクダウン	未定	システムサコム	ACT+ADV	
未定	卒業III～Wedding Bell	未定	小学館プロダクション	育成SLG	
未定	ダブロー・イ・ゼロウ	未定	小学館プロダクション	SHT	
未定	FARADOON ～THE LEND of DRAGON CASTLE～	未定	パイオニアLDC	A・RPG	
未定	囲碁	6,800円	アスキー	TAB	
発売日未定 未定	シミュレーションRPGツクール	5,800円	アスキー	ツール	
未定	モンスターメーカー ～ホーリーダガー～	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
未定	バトルガレッガ	5,800円	EAV	SHT	
未定	メタルフィスト	5,800円	EAV	ACT	
未定	雷電ファイターズ	5,800円	EAV	SHT	
未定	X2	5,800円	カプコン	SHT	
未定	ダンジョンズ&ドラゴンズRコレクション	5,800円	カプコン	格闘ACT	②
未定	ゲーム日本史～天下人 秀吉と家康～	6,800円	光栄	EDU	
未定	魔導物語	5,800円	コンパイル	RPG	
未定	Warrz（ワーズ）	6,800円	ショウエイシステム	RPG	モデム必須
未定	もってけたまご with がんばれかものはし	5,800円	ナグザット	ACT	
未定	ファンズフォルム	5,800円	日本MMIテクノロジー	ADV	
未定	パチンコホール新装大開店	5,800円	ネクストン	SLG	
未定	ボールディランド	6,800円	バンプレスト	SLG	
未定	麻雀学園祭ー初回限定プレミアムパックー	8,800円	メイクソフトウェア	TAB	
未定	SEGA AGES／パワードリフト	未定	セガ	RAC	
未定	SEGA AGES／ファンタシースター（仮称）	未定	セガ	RPG	
未定	ソニック・ザ・ファイターズ（仮称）	未定	セガ	格闘ACT	
未定	バーチャファイター3	未定	セガ	格闘ACT	
未定	HEART OF DARKNESS	未定	セガ	ACT	
未定	ダービースタリオン（仮称）	未定	アスキー	SLG	
未定	SNKファン-CD餓狼伝説編	未定	SNK	バラエティ	
未定	フレンズ～青春の輝き～	未定	NECインターチャネル	ADV	18推
未定	プリズムコート	未定	FPS	育成SLG	
未定	ドラゴンナイト	未定	エルフ	RPG	18推
未定	神罰　人生の意味	未定	ガイナックス	SLG	
未定	スレイヤーズ ろいやる2（仮称）	未定	角川書店／ESP	RPG	
未定	LUNAR ETERNAL BLUE	未定	角川書店/ゲーム アーツ	RPG	
未定	ヴァンパイア セイヴァー	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	バイオハザード 2	未定	カプコン	ETC	
未定	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER	未定	カプコン	格闘ACT	4メガRAM必須
未定	GUNGRIFFON II（仮称）	未定	ゲーム アーツ	SHT	
未定	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	未定	コナミ	ACT	
未定	幻想水滸伝	未定	コナミ	RPG	
未定	コントラ～レガシー・オブ・ウォー～	未定	コナミ	A・SHT	
未定	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2～彩（いろどり）のラブソング～	未定	コナミ	ADV	マウス
未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズ Vol.3（仮称）	未定	コナミ	ADV	
未定	激闘おったまがえる	未定	CSK総合研究所	PUZ	
未定	真髄対局囲碁　碁仙人	未定	J・ウィング	TAB	
未定	ぷるるん！ with シェイプ UP ガール（仮称）	未定	J・ウィング	ETC	
未定	現代大戦略　Strikes（仮称）	未定	システムソフト	SLG	
未定	ワイプアウトXL	未定	ソフトバンク	RAC	
未定	E・TUDE～エチュード～（仮称）	未定	TAKUYO	ADV	
未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN セガサターン対応タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	POLYGON BASIC for SEGA SATURN パソコン接続タイプ	未定	徳間書店インターメディア	ツール	
未定	USドラッグチャンプ（仮称）	未定	日本物産	RAC	
未定	SUPER301　SQ（仮称）	未定	日本物産	SLG	
未定	汽船海賊（スチーム・パイレーツ）	未定	ネバーランド カンパニー	RPG	
未定	たまごっち（仮称）	未定	バンダイ	SLG	
未定	かもめ大作戦 ～女神たちのささやき～	未定	ビング	SLG	
未定	フルカウルミニ四駆　スーパーファクトリー FOR SEGANET（仮称）	未定	メディアクエスト	RAC	モデム必須
未定	RAYMAN2	未定	UBIソフト	ACT	
未定	スタートリング・オデッセイ I ブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイ II 魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
未定	スタートリング・オデッセイ III ミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

INFORMATION

次号特集は、ちょっと目先を変えて京都ジョイポリスなどをバッチリ紹介する京都大阪特集！ サクラ大戦蒸気ラジヲショウ、シャイニング・フォースIII、グランディアなどの最新情報に加え、スーパーロボット大戦Fの徹底攻略もしっかり掲載。来週金曜をお楽しみに！

STAFF

編集長 近藤 裕／副編集長 西村 亨／編集 石坂英作 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 福田知恵子 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／編集協力 ヘッドルーム（山田朋一 高橋祐介 野本由起 河野直之） ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子） メディアミックス（田中 茂） 山猫有限会社（浅川直樹 島田泰成）／アシスタント 田所妙子 上田裕生 川崎 伸 吉岡要也 上野俊一 三宅裕丈 藤林豊典 渡部 学 田代泰之 伊藤政明 八板孝夫／ライター 佐々木功一 戸塚井一 折原光治 窪田 剛 池袋サラ 櫛田理子 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 鈴木 剛 まさ 猪野清秀 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 たか・ぴー 中島健次 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 明石家サンマン 金子光晴 村山和幸 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 田中貴子 宍戸晃男 衣川真由美 本澤 徹 石埜三千穂 内田 聡 Ron Demand（岩片 翼 酒井裕晶）緒形光哲 金万義弘 福永 寿／レイアウト 村田雅英 渡辺 縁 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 青戸真理 ヴァック・クリエイティヴ 山田達也 川野辺順子 嵩西義明 スタジオ・キャップ／フォトグラフ 鬼頭栄次 大屋哲男 大金彰 小林士薫 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 仁井 良 荒井英一 都留英一 松永和章 遠藤 勝 青森直樹 守屋貴章／イラスト 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 北山貴代 中村久男／写植 三共社／DTP リクルートコンピュータパブリシング ローヤル企画／校正 フィールドアップ／広告営業 峯尾咲紀子 辻順一 青木香織 森脇有香／広告進行 坂田和香子／販売営業 平山明徳／印刷 大日本印刷株式会社

●編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。ハードや音楽など、専門分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に来られる方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用と了解してください。

セガサターンマガジン11月7日号は
10月24日発売です。

本誌の内容に関するお問合せは
03・5642・8185
平日の午後4時から6時まで
※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

セガサターンマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の商品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の商品番号と商品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは10月31日（当日消印有効発表は本誌'97年Vol.40の誌上で行います。※商品によっては発送に時間がかかりますが、発表から2カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

1 セガサターン対応ソフト●20名

あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'97年10月17日までに発売されたセガサターンソフトに限らせていただきます。上記に該当しない商品名を記入の場合、またはソフトの年齢制限に抵触する場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

2 カプコンTシャツ●3名

提供：編集部

AMショーのカプコンブースで入手したもの。会場に行けなかった人、行ったのに入手できなかった人！ チャンスだぞ!!

3「ときめきメモリアル」店頭貼りポスター●5名

非売品／提供：コナミ

「ときめきメモリアル～おしえて your heart～」のシールバージョンが登場。新作カットもあるらしいぞ。このマシンの店頭告知ポスターをプレゼントだ！

4 コットン湯飲み●5名

非売品／提供：サクセス

「コットン2」の販促物として作られたかわいい湯飲みだ。ファンの間ではこの「湯飲み」シリーズは名物らしいゾ。大きさは手ごろだけど、もったいなくて使えない!? ぜひこれもコレクションしてね。

5「SONIC JAM」オフィシャルガイド●10名

非売品／提供：ソフトバンク

ゲームはもちろん、ソニックのことはこれでバッチリ。にわか博士になれること請け合い!?

9月26日号のプレゼント当選者

①セガサターン対応ソフト（20名）
愛媛県・関谷純、神奈川県・大西剛、新潟県・吉川彩、千葉県・那須秀樹、宮城県・佐々木大輔、埼玉県・宮下真一郎、愛媛県・渡辺圭紀、埼玉県・平林洋樹、大分県・大谷あすか、栃木県・阿部佑摩、鳥取県・沼田勇二、群馬県・小池篤史、秋田県・小田桐茜、北海道・村田ゆかり、徳島県・松井博昭、大阪府・田中圭介、広島県・坂口洋二、神奈川県・行本欣平、岩手県・米沢慎吾、岐阜県・西川健一
②「ソニック」Tシャツ（3名）
大阪府・三石耕三、群馬県・中野健児、北海道・白鳥裕一
③「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」ポスター（3名）
広島県・玉井理沙、京都府・佐藤亘、鹿児島県・今野守貴
④「首都高バトル'97」テレカ（10名）
徳島県・田村卓人、神奈川県・田中秀和、京都府・伊藤良太、京都府・山崎稔、広島県・尾崎良太、富山県・深山雄一、茨城県・福井裕希、千葉県・鷹取徹、北海道・小林城晴、東京都・宗片康輔
⑤XINGグッズセット（10名）
兵庫県・酒井隆志、東京都・高野孝介、静岡県・吉川英行、群馬県・桜井孝、宮城県・宮賢一郎、東京都・富沢光、青森県・板谷竜一、福島県・西村由香、愛知県・森幸司、岐阜県・佐野圭子
⑥「ぱにっくちゃん」クリアファイル（3名）
福岡県・玉井潮、東京都・今村丹妃子、長崎県・山口日出海
⑦「スーパーリアル麻雀」セット（3名）
長野県・湯本致加、神奈川県・山中健太郎、長崎県・永野ひろ子
⑧「タクティカルファイター」自選設定画集（3名）
三重県・竹岡秀貴、香川県・池上晃央、東京都・太田茂生
⑨「ロックマンX4」ポスター（5名）
佐賀県・武富雅俊、山形県・尾山啓一、三重県・田辺克弥、千葉県・秋山淳子、神奈川県・勝村嘉一
⑩「エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール」ソフト（3名）
鹿児島県・日高康貴、東京都・雲藤洋、福井県・佐々木望
⑪DXガオガイガー（3名）
京都府・上野亘史、香川県・平田敬介、山口県・神田哲也
⑫「ラストブロンクス」人形＋ステッカー（3名）
長野県・三代澤真、大阪府・前田真紀、千葉県・上野由賀
⑬「ドゥーム」ソフト（3名）
徳島県・嘉勢山美香、長野県・石山清二、愛知県・中村裕太
⑭「黒の断章」テレカ（5名）
鳥取県・桂亮介、岩手県・小野寺亨司、埼玉県・安藤征人、京都府・荻田和子、福岡県・桃井康孝
⑮「デザイア」クリアファイル（3名）
福岡県・森口哲也、北海道・杉浦広憲、静岡県・一柳佳織
⑯「アルバム倶楽部ー胸キュン♡セントポーリア女学院ー」公式ファンブック写真集（3名）
富山県・高木則彦、島根県・河本博史、大阪府・黒木安芸
⑰「南方珀堂登場」声優サイン色紙（2名）
愛知県・前田勇、栃木県・木村彰宏

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

旧1号ライダーの特製フィギュアが当たる!!
ライダーキャンペーン!

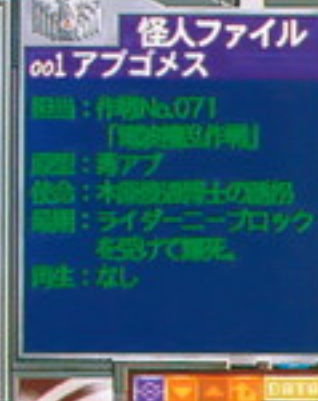
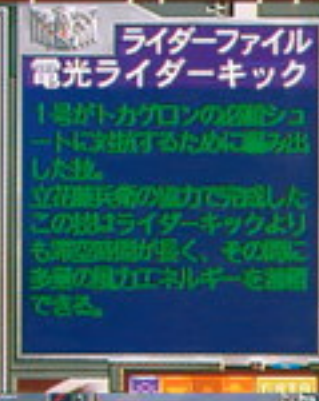
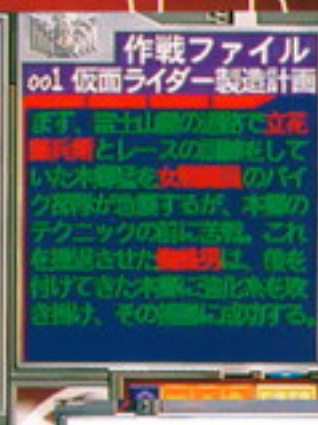
商品に封入されているアンケートハガキを送ると抽選で400名様に他では手に入らない旧1号ライダーの特製スケルトンフィギュアが当たるぞ!! このチャンスを逃すな！
◆応募締切◆
平成9年12月31日消印有効

SEGASATURN

MASKED
OF
TACTICS

作戦ファイル
001 仮面ライダー製造計画

ライダーファイル
電光ライダーキック

怪人ファイル
001 アブゴメス

お前を新組織の幹部候補に任命する!

これは新組織がライダー抹殺用に作成した闇のファイルである。
仮面ライダー1号、2号との闘った全ての作戦、ライダー、怪人、2大組織のデータが
豊富な写真とムービーで分かりやすく分析されているのだ。
またシミュレーションモードでは新組織の幹部候補としてライダーを倒さなければならない。
過去のデータを研究し見事ライダーに勝利せよ！

11/13 on sale!
6,800 yen (税別)

~知られざる闇の組織による
仮面ライダー抹殺用作戦解析ファイル~

仮面ライダー 作戦ファイル1

東映ビデオホームページ　http://www.toei-video.co.jp/
制作／発売元　東映ビデオ株式会社　東京都中央区築地1-12-22　コンワビル10階
■お問い合わせ　TEL03-3545-4519

セガサターンマガジン 1997●10月31日号●Vol.37 特集 みんなロボットが好きなんだ…

1997年10月31日発行（毎週金曜日発行）第13巻37号通巻193号 発行人・岡崎 眞 編集人・和田 裕 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8100 編集03・5642・8125

本体276円

Printed in Japan

T1123405100294

雑誌23405-10/31